



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de
Comas. Lima, 2020

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Psicología

AUTOR:

Palomino Aragón, Edipo Víctor (ORCID: 0000-0002-1161-7802)

ASESORES:

Mg. Rosario Quiroz, Fernando Joel (ORCID: 0000-0001-5839-467X)

Mg. Manrique Tapia, César Raúl (ORCID: 0000-0002-6096-1482)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LIMA - PERÚ

2020

Dedicatoria

La presente tesis está dedicada a mis progenitores, que siempre están en las situaciones complicadas y muy importantes en mi vida. A todas las personas especiales en mi vida.

Agradecimiento

Agradezco a Dios, por ser la luz de mi vida, a todos mis asesores y sobre todo a esa personal especial en mi vida.

Índice de contenidos

Pág.

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	vi
Índice de gráficos y figuras.....	vii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	6
III. METODOLOGÍA.....	17
3.1. Tipo y diseño de investigación	17
3.2. Variables y operacionalización.....	17
3.3. Población, muestra y muestreo.....	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	21
3.5. Procedimiento	26
3.6. Método de análisis de datos.....	26
3.7. Aspectos éticos	27
IV. RESULTADOS	28
V. DISCUSIÓN.....	33
VI. CONCLUSIONES.....	40
VII. RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS.....	42
ANEXOS	53

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Distribución de la muestra	19
Tabla 2. Prueba de normalidad Shapiro –Wilk para las variables de investigación	28
Tabla 3. Análisis de correlación entre uso de videojuegos y agresividad	28
Tabla 4. Análisis de correlación entre dimensiones de uso de videojuegos y agresividad	29
Tabla 5. Análisis de correlación entre uso de videojuegos y dimensiones de agresividad	30
Tabla 6. Análisis de correlación entre uso de videojuegos y agresividad, según sexo	31
Tabla 7. Niveles de uso de videojuegos en adolescentes	31
Tabla 8. Niveles de agresividad en adolescentes	32
Tabla 9. Evidencias de validez de contenido por método de jueces expertos en el cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)	62
Tabla 10. Evidencias cualitativas de validez de contenido por criterio de jueces en el Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)	63
Tabla 11. Evidencias de validez de contenido por método de jueces expertos del Cuestionario de agresividad (AQ)	64
Tabla 12. Evidencias cualitativas de validez de contenido por criterio de jueces del Cuestionario de agresividad (AQ)	65
Tabla 13. Análisis descriptivo de ítems del cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)	66
Tabla 14. Análisis descriptivo de ítems del Cuestionario de agresividad (AQ)	67
Tabla 15. Índice de ajuste del análisis factorial confirmatorio del cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) (Chamarro et al. 2014).	68

Tabla 16.	Índice de ajuste del análisis factorial confirmatorio del Cuestionario de agresividad (AQ) (Chahín et al. 2011)	68
Tabla 17.	Análisis de la confiabilidad por consistencia interna del cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)	71
Tabla 18.	Análisis de la confiabilidad por consistencia interna en el Cuestionario de agresividad (AQ)	72
Tabla 19.	Percentiles para el cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)	73
Tabla 20.	Percentiles para el Cuestionario de agresividad (AQ)	74
Tabla 21.	Tabla de jueces expertos	75

Índice de gráficos y figuras

	Pág.
Figura 1.	Diagrama de senderos del cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) 69
Figura 2.	Diagrama de senderos del Cuestionario de agresividad (AQ) 70
Figura 3.	Diagrama de senderos de Covarianza entre las variables del estudio 81
Figura 4.	Representación gráfica de la correlación entre uso de videojuegos y agresividad 82
Figura 5.	Representación gráfica de la correlación entre dependencia y evasión y agresividad 82
Figura 6.	Representación gráfica de la correlación entre consecuencias negativas y agresividad 83
Figura 7.	Representación gráfica de la correlación entre uso de videojuegos y agresividad física 83
Figura 8.	Representación gráfica de la correlación entre uso de videojuegos y agresividad verbal 84
Figura 9.	Representación gráfica de la correlación entre uso de videojuegos e ira 84
Figura 10.	Representación gráfica de la correlación entre uso de videojuegos y hostilidad 85
Figura 11.	Representación gráfica de la correlación entre uso de videojuegos y agresividad en hombres 85
Figura 12.	Representación gráfica de la correlación entre uso de videojuegos y agresividad en mujeres 86
Figura 13.	Representación gráfica de la correlación cúbica entre uso de videojuegos y agresividad 86
Figura 14.	Representación gráfica de la correlación cúbica entre dependencia y evasión y agresividad 87
Figura 15.	Representación gráfica de la correlación cúbica entre consecuencias negativas y agresividad 87

Figura 16.	Representación gráfica de la correlación cúbica entre uso de videojuegos y agresividad física	88
Figura 17.	Representación gráfica de la correlación cúbica entre uso de videojuegos y agresividad verbal	88
Figura 18.	Representación gráfica de la correlación cúbica entre uso de videojuegos e ira	89
Figura 19.	Representación gráfica de la correlación cúbica entre uso de videojuegos y hostilidad	89
Figura 20.	Representación gráfica de la correlación cúbica entre uso de videojuegos y agresividad en hombres	90
Figura 21.	Representación gráfica de la correlación cúbica entre uso de videojuegos y agresividad en mujeres	90

Resumen

La presente investigación plantea por objetivo determinar la relación entre uso de videojuegos y agresividad en una muestra conformada por 97 adolescentes de 12 a 17 años, del distrito de Comas. Fue un estudio de tipo descriptivo-correlacional, y de diseño no experimental, bajo un corte transversal, donde se empleó como instrumentos de recolección de datos, el Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV; Chamarro et al., 2014) y el Cuestionario de Agresividad (AQ; Buss y Perry, 1992). Los resultados indicaron que existe correlación significativa ($p < .05$) entre el uso de videojuegos y la agresividad, donde se apreció un valor rho .396 que indica una relación de directa de nivel de intensidad correlacional medio, y un tamaño de efecto pequeño. De igual forma, reportaron presencia de problemas severos relacionados al uso de los videojuegos en el 86.6% de los adolescentes participantes, así como niveles altos de agresividad en el 91.7% de los participantes. Como conclusión, se precisa que a mayor uso de videojuegos, mayor será la agresividad en los participantes.

Palabras clave: uso de videojuegos, agresividad, adolescentes.

Abstract

The objective of this research is to determine the relationship between the use of video games and aggressiveness in a sample made up of 97 adolescents between 12 and 17 years of age, from the Comas district. It was a descriptive-correlational study, and of a non-experimental design, under a cross-sectional section, where it was used as data collection instruments; Questionnaire on experiences related to video games (CERV; Chamarro et al., 2014) and the Questionnaire of Aggression (AQ; Buss and Perry, 1992). The results indicated that there is a significant correlation ($p < .05$) between the use of video games and aggressiveness, where a rho value of .396 was observed, indicating a direct relationship of the mean correlational intensity level, and a small effect size. In the same way, they reported the presence of severe problems related to the use of video games in 86.6% of the participating adolescents, as well as high levels of aggressiveness in 91.7% of the participants. In conclusion, it is specified that a greater use of video games, the mayor will be aggressiveness in the participants.

Keywords: use of video games, aggressiveness, adolescents.

I. INTRODUCCIÓN

Las nuevas tecnologías de la información con el pasar de los años han dado a notar un sistemático avance, trayendo consigo importantes beneficios, pues posibilitan la práctica comunicativa inmediata y hasta muchas veces educativa. No obstante, su alcance a diversos sectores poblacionales y la falta de una adecuada regulación en su uso, trae como consecuencia la aparición de problemáticas relacionadas con un inconveniente manejo de las mismas. Entorno a ello, resulta necesario señalar que los adolescentes son uno de los grupos poblacionales con mayor afección respecto al inadecuado uso de las nuevas tecnologías, concibiendo repercusiones a nivel cognitivo, en la calidad del sueño, en el uso de su tiempo libre y hasta en el desarrollo de comportamientos violentos (Meneses, 2007).

Un estudio publicado por Carbonell (2014) señala que, una de las vías por la que el adolescente puede pasar horas tras horas haciendo uso de las nuevas tecnologías, es a causa del contenido lúdico que se puede encontrar en muchas de ellas, ya que, casi la totalidad de aparatos tecnológicos cuentan con un portal para el desarrollo de videojuegos, permitiendo así la interacción simultánea tras un mundo virtual.

Bajo esta línea, la Asociación de Software de Entretenimiento reveló que 155 millones de ciudadanos norteamericanos hacen un uso frecuente de los videojuegos, con un promedio de dos jugadores por hogar, además, más del 40% de usuarios de videojuegos pasan como mínimo tres horas a la semana en esta actividad, de ello, un 84% de padres de familia suelen ser conscientes de las horas que pasan sus hijos empleando videojuegos (Segura & Giménez, 2015).

En contexto europeo, Matalí (2015) tomando como referencia los datos del Hospital Sant Joan de Déu de Barcelona reveló que existe una inadecuada gestión en el acceso a los videojuegos, pues durante el año en mención la atención médica a adolescentes adictos a videojuegos triplicó su frecuencia, apreciándose casos en los que llevan excesivo tiempo sin acceder a alimentos y una pérdida en el control de esfínteres, así también, hizo mención de que un 25%

de la atención psiquiátrica se dirigía al tratamiento por adicción a las nuevas tecnologías.

Es así que, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019) reconoce como una problemática ampliamente significativa, los problemas que se asocian al juego digital o videojuegos, razón por la cual, ha sido considerada en la nueva Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE 11).

Vinculado a lo detallado anteriormente, en el Perú se muestra una realidad simultánea, Cossio (2014) jefe comercial de Ragnarok LAN Party reveló que nuestro país ha aumentado en 40% el consumo de videojuegos, asimismo indicó que el aumento se dio en el número de horas de juego con distintos dispositivos electrónicos en un 12%, y en un 9% exclusivamente para el videojuego en línea.

Del mismo modo, un estudio reportado por el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2018) reveló que, un 71.4% de adolescentes peruanos hacen uso de internet con finalidad de acceder a actividades de entretenimiento como videojuegos, donde las edades más comunes se sitúan entre los 12 a 17 años.

Complementando los datos estadísticos referidos, Rodríguez (2002) señala sobre los videojuegos que uno de los más usados es el de la práctica del deporte con 47%, no obstante, existe un número importante de usuarios que opta por juegos que involucren disparos, lucha y/o violencia, representándose esta categoría en un 36%.

Entonces, si bien el uso de videojuegos, supone un espacio recreativo, este muchas veces puede magnificar su presencia en la vida de una persona, más si se trata de un adolescente en formación, pues debido a la naturaleza de dicha etapa de desarrollo es que poseen mayor vulnerabilidad para presentar un uso dependiente en los videojuegos y con ello una adicción, estas conjeturas no son ajenas a la realidad, pues día con día, se aprecia un mayor número de adolescentes que dejan de desarrollar sus obligaciones e incluso comienzan a presentar comportamientos desadaptativos como la agresividad, con finalidad de permanecer horas en exceso desarrollando videojuegos, apreciándose un deterioro en las diversas esferas de su desarrollo, aunado a ello, es importante

considerar de que en un buen número de casos el contenido de acceso a videojuegos suele ser de un margen violento, favoreciendo también de esta manera al desarrollo de comportamientos agresivos (Ames, 2014).

Los comportamientos agresivos forman actualmente parte de una dinámica constante, hecho que incide directamente en el desarrollo de la violencia, además, la actividad desarrollada a través de un videojuego no es la excepción, pues muchas veces imparte modelos desadaptativos en el usuario, viéndose reflejados en la interacción con la familia y/o con sus pares, este dato se asemeja con lo investigado por el Centro Nacional para Estadísticas de la Educación (NCES, 2007) tras un estudio en Norteamérica en el 2005, reveló que más de 30% de adolescentes suele participar en peleas que involucran la agresión física y/o verbal y estas solían desarrollarse a las afueras de la institución educativa donde cursaban estudios.

Asimismo, en el Perú, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2017) indicó que más del 70% de adolescentes en etapa escolar, han sido víctimas de agresiones por parte de sus pares. Para complementar, Alarcón y Barrig (2016) revelaron que más del 20% de adolescentes de Lima Norte, cuyas edades se encontraban entre los 12 a 18 años, manifiestan conductas de agresión.

Estos relevantes datos, llevan a concretar que tanto el uso de videojuegos como la agresividad suponen elementos de importancia para ser estudiados en el grupo adolescente, pues, pese a representar parte de la realidad actual de nuestro país, son temas que no han sido tomados en cuenta, siendo catalogados muchas veces, en el caso de los videojuegos como un simple vicio, o en el caso de la agresividad como un comportamiento común y hasta aceptado en el día a día, no obstante las consecuencias de estos comportamientos repercuten de forma nociva en la salud del afectado y en su entorno social, por tales razones, esta investigación se enmarca en evaluar la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad.

De acuerdo con los datos presentados se formuló la siguiente interrogante: ¿Existe relación entre uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito del Comas? Lima, 2020?

Asimismo, se dieron a conocer aspectos relevantes que justificaron el desarrollo de este estudio, en primera instancia este trabajo aportó teóricamente a la literatura psicológica, pues si bien existen ya algunos estudios similares, la información reportada permitió un bagaje actualizado de información pues los datos obtenidos corresponden a un diferente grupo muestral que complementa con hallazgos novedosos lo que ya se conoce sobre la temática de uso de videojuegos y agresividad, beneficiando no solo a ejes temáticos de violencia, sino también a aquellos investigadores interesados en indagar elementos asociados a las adicciones sin drogas (Meneses, 2007).

Posee relevancia social, pues la evaluación de los elementos: uso de videojuegos y agresividad, se direccionó a un grupo adolescente, el cual representa un sector vulnerable, que hoy en día se encuentra inmerso en distintas problemáticas que atentan contra su salud física y psicológica, de esta forma el estudio proporcionó el estado actual de cómo se encuentra la situación adolescente respecto a la temática abordada, la cual es de suma preocupación en el contexto nacional (INEI, 2018).

Igualmente, el desarrollo de esta investigación generó importantes implicancias prácticas, pues aportó con datos que permiten generar una línea base para la elaboración de planes de acción en función a los puntos de riesgo encontrados, ya sea desde la perspectiva de adicciones sin drogas y la creación de módulos preventivos, o desde la elaboración de programas de intervención en aquellos adolescentes que muestren elevados niveles de agresividad (Ames, 2014; Rodríguez, 2002). En síntesis, el desarrollo de este estudio fue justificable desde el punto de vista teórico, práctico, y por su alcance social, pues responde a una necesidad contextual, dadas las cifras estadísticas relacionadas con la problemática planteada.

De esta forma, se formuló como hipótesis general que existe correlación significativa directa entre uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Comas. Lima, 2020. Así también las siguientes hipótesis específicas: a) existe correlación significativa directa entre las dimensiones de uso de videojuegos y agresividad; b) existe correlación significativa directa entre uso de

videojuegos y las dimensiones de agresividad; y c) existe correlación significativa directa entre uso de videojuegos y agresividad, según sexo.

Para finalizar, se indicó como objetivo general determinar la relación entre uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Comas. Lima, 2020. De igual forma se propusieron los siguientes objetivos específicos: a) identificar los niveles de uso de videojuegos; b) identificar los niveles de agresividad; c) establecer la relación entre las dimensiones de uso de videojuegos y agresividad; d) establecer la relación entre uso de videojuegos y las dimensiones de agresividad; y e) establecer la relación entre uso de videojuegos y agresividad, según sexo.

II. MARCO TEÓRICO

Como parte de la indagación teórica de esta investigación fueron revisados algunos estudios previos, similares o con algún alcance relacionado con la investigación. A nivel internacional, López et al. (2020) en España, desarrollaron una investigación con la finalidad de conocer las relaciones entre el juego patológico con los problemas de conducta (internalizantes y externalizantes) en un grupo de 270 jugadores adolescentes de ambos géneros. Los resultados indicaron que un (6.4%) de los evaluados presentó problemas de juego patológico, además identificaron que el juego patológico posee relación significativa ($p < 0.05$) con la ansiedad social y con la conducta antisocial. Concluyen que la ansiedad social predice el uso patológico de los videojuegos tanto en varones como en mujeres, y que el juego patológico logra predecir la conducta antisocial en el grupo masculino.

Chacón et al. (2018) en España, planteó una investigación con objetivo de determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos, conductas agresivas y victimización. Su estudio fue no experimental de tipo correlacional donde emplearon una muestra conformada por 519 escolares de Granada. Los resultados mostraron relación estadísticamente significativa ($p < 0.01$) entre el uso problemático de videojuegos con la agresividad manifiesta ($r = .286$), agresividad relacional ($r = .203$) y victimización física ($r = .150$). Concluyen que un uso problemático de videojuegos evidencia presencia de agresividad y victimización en los escolares.

Sideli et al. (2017) en un estudio desarrollado al sur de Italia, plantearon como objetivo indagar la relación entre agresividad y uso patológico del internet, para ello, contaron con la participación de 652 adolescentes varones que asistían a escuelas de orientación en Palermo, encontraron como resultados que el uso patológico del internet se vincula ($p < 0.05$) con la edad y las sensaciones de agresión-hostilidad. A nivel explicativo, los investigadores concluyeron que la agresión-hostilidad ejerce un papel predictivo sobre el uso patológico del internet.

González et al. (2017) en España, realizaron un trabajo de investigación con el propósito de conocer la relación entre un uso problemático de videojuegos y

dificultades emocionales en 380 adolescentes. Los resultados indicaron que un (7.4%) de adolescentes mujeres manifiestan un uso problemático de los videojuegos, mientras que para los varones dicha situación se dio en el (30%), los investigadores dieron a conocer también diferencias significativas ($p < 0.05$) entre jugadores online y jugadores offline, siendo los primeros quienes presentan mayor frecuencia de juego. Por último, reportan una relación significativa ($p < 0.05$) entre uso problemático de videojuegos y ansiedad ($r = .24$), asimismo en mujeres evidenciaron relación con el bajo estado de ánimo ($r = .19$). Concluyen que el uso problemático de los videojuegos se vincula con dificultades emocionales como ansiedad y el bajo estado de ánimo en adolescentes.

Dorantes y Molina (2017) en México, investigaron acerca de la percepción de violencia y el uso de videojuegos. Se trató de un trabajo con metodología de diseño no experimental y tipología correlacional, donde participaron 202 adolescentes (92 hombres, 110 mujeres), con una edad promedio de 13 años. Los instrumentos fueron diseñados por los propios investigadores, encontrando como resultados que no existe relación ($p > 0.05$) entre el uso de videojuegos y la percepción de violencia en los diversos escenarios. Los investigadores concluyen que el uso de videojuegos en los adolescentes evaluados no genera repercusión en la percepción de la violencia de su contexto.

Así también fueron recopilados estudios en el ámbito nacional, Vallejos y Capa (2019) en Lima metropolitana, realizaron un trabajo cuantitativo donde analizaron las variables agresividad y adicción a los videojuegos, con la finalidad de conocer su relación, participaron 591 adolescentes con edades entre los 11 a 18 años. Los resultados mencionaron que un (85%) de los participantes tiene acceso a los videojuegos, siendo los varones quienes hacen mayor uso de los mismos, hallaron también que un (22.1%) de los participantes manifiestan un uso dependiente a los videojuegos y un (52.5%) un abuso en el uso de videojuegos. Por otro lado, la agresividad se relaciona significativamente ($p < 0.01$) con el uso de los videojuegos, agregan también que la agresividad predice la adicción a los videojuegos ($\beta = .136$). Concluyen que aquellos adolescentes que manifiesten comportamientos agresivos, poseen mayores probabilidades de generar adicción a los videojuegos.

Un estudio similar fue publicado por Yarlequé et al. (2019) quienes con el objetivo de conocer la influencia que ejerce la adicción al internet sobre la agresividad, evaluaron a un total de 2225 adolescentes de diversas regiones del Perú, con edades entre los 13 a 18 años. Sus hallazgos informaron que los niveles de agresividad fueron muy altos en el (6.9%) de los participantes, asimismo, identificaron que, tanto en varones como en mujeres, la agresividad ($p < 0.01$) muestra diferencias significativas en aquellos adolescentes con bajos y altos niveles de adicción al internet. Concluyen que los adolescentes con adicción al internet, suelen manifestar mayor agresividad, situando dicha conducta adictiva como un factor predisponente.

Valdez y Yucra (2019) en Arequipa, determinaron la relación entre agresividad y dependencia al juego patológico, el estudio fue llevado a cabo en una muestra constituida por 145 adolescentes y jóvenes jugadores que asistían a espacios de cabinas de internet que fueron seleccionados de manera no aleatoria, cuyas edades se hallaban entre 18 a 30 años. Los resultados mostraron que un 35.9% de los participantes poseían niveles altos de agresividad, además hallaron correlación significativa ($p < 0.01$) directa entre agresividad con los días de juego por semana ($r = .461$) y horas de juego por días ($r = .296$). Por último, encuentran asociación significativa ($p < 0.05$) entre jugadores dependientes y niveles altos de agresividad. Concluyen que cuanto mayor sea la agresividad habrá mayor riesgo de desarrollar conductas de juego patológico.

Vara (2018) en Lima, quien ejecutó una investigación con objetivo de establecer la relación entre adicción a videojuegos y agresividad. Empleando una muestra de 306 estudiantes hombres y mujeres, de secundaria pertenecientes a dos colegios privados ubicados en el distrito de Villa María del Triunfo, con edades entre 13 a 17 años. Los resultados indicaron correlación directa y significativa ($p < 0.01$; $r = .268$) entre adicción a los videojuegos y agresividad, concluyendo que cuanto mayor es el uso a los videojuegos, mayor será el nivel de agresividad en los adolescentes evaluados.

Finalmente, Remigio (2017) en el distrito de Los Olivos, determinó la correlación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en 350 estudiantes de 1er a 5to de dos instituciones Educativas públicas. Como resultados, el investigador halló

que un (97.1%) de adolescentes tiene mayor nivel de adicción a los videojuegos, mientras que un (28%) mostraron comportamientos más agresivos siendo ofensivos y violentos, por último, los investigadores identificaron correlación moderada positiva de ($r = .571$) entre la agresividad y adicción a los videojuegos, concluyendo que los comportamientos agresivos se encuentran vinculados con este tipo de adicciones.

Además de la revisión de estudios previos, es trascendental la exploración de aspectos, históricos y conceptuales sobre el tema, en ese sentido, sobre el uso de los videojuegos, y los orígenes de dichos software, cabe recalcar que aparecen por primera vez alrededor del año 1952, con el famoso juego tres en raya a raíz de una investigación de la Universidad de Cambridge, seguidamente, ya para el año 1967 surge la primer consola destinada específicamente a ejecutar videojuegos, además, es en el año 1985 que la compañía de entretenimiento Nintendo, asume un rol protagónico en la industria de los videojuegos, consolidándose como una de las más importantes a la fecha (Beli & López, 2008).

En ese sentido, los videojuegos han tenido y tienen una gran apertura y gratificación en el consumidor, motivo que ha originado una elevada frecuencia en su uso, desencadenando muchas veces comportamientos adictivos, y es que las adicciones en el hombre trascienden a las drogodependencias, constituyéndose hoy en día como comportamientos que abarcan a una extensa gama de objetos de adicción y conductas (Pérez, 2011).

A nivel histórico, es importante mencionar que las adicciones de forma general, poseen sus orígenes en los ancestros procedentes de Roma y Grecia, quienes empleaban algunas sustancias como medio para atraer el bienestar y/o aliviar enfermedades, el opio fue una de las primeras sustancias empleadas, sin embargo, especificando sobre las adicciones sin sustancias, la historia comenta que esta problemática ha sido explorada aproximadamente en el año 1960, tras las guerras mundiales, pues se encontraban grandes grupos humanos orientados en la transgresión y ruptura de normas, fue denominada como la década psiquedélica, caracterizada por el libertinaje, investigadores como Pérez (2011) manifestaban que las adicciones sin droga para dicho periodo eran manifestadas de forma interna, ya a finales de la década de los 70, las sociedades empiezan a

caracterizarse en por el hiperconsumo, dándose un mayor goce de los primeros aparatos tecnológicos, en ese sentido, Pérez (2011) considera que la libertad del consumismo y la elección individual son factores que potenciaron la ansiedad e inseguridad en las personas de dicha época, debido a las múltiples opciones que se les presentaban, dando pie al surgimiento de nuevas patologías mentales, siendo una de ellas, las adicciones sin sustancias. Ya en la década de los 80 se implanta la ludopatía, respondiendo a un llamado de la sociedad por adquirir notablemente pertenencias, contemplándose como un problema ligado al bajo control de impulsos, al dinero, acumulación y posesión. En el año 1990, surgen las patologías relacionadas con el sexo y las compras, para que finalmente en el año 2000 con el boom del internet, surjan nuevas adicciones sin sustancias ligadas a dicho medio.

En síntesis, el uso problemático de los videojuegos, representa un campo relativamente nuevo, es así que, la OMS (2019) lo reconoce recientemente como una patología, tomando como decisión su ingreso en la nueva Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE 11), cabe recalcar que dicho problema fue estudiado desde el año 1980, debido a que trajo como consecuencias la deserción y abandono escolar y laboral, además, su aparición se encuentra ampliamente vinculada con la ludopatía, la época del hiperconsumo y el boom del internet.

Sobre los aspectos relatados, es importante mencionar que desde la psicología, el enfoque cognitivo conductual, representa uno de los modelos teóricos más importantes a nivel explicativo y de intervención para abordar las conductas problemáticas relacionadas con la adicción, dicho modelo explica sobre el uso adictivo a los videojuegos, que todo sujeto se ve motivado por situaciones específicas que conllevan a desarrollar una conducta adictiva. De esta manera, cuando el individuo percibe un ambiente agradable reforzado por la interacción con otros y percibe un estado de poder frente a distintas etapas y desafíos, este tipo de conductas “positivas” incrementan su interés por el uso de videojuegos originando de esta forma una dependencia y conducta adictiva (Marco & Chóliz, 2014).

Así mismo, Bandura (1987) en su teoría cognitivo - social expone como ya es de conocimiento que una conducta es aprendida a través de la observación y para ello considera tres factores implicados en la regulación de la conducta: el primero hace referencia a los acontecimientos externos que afectan la conducta mediante el condicionamiento clásico, el segundo factor explica las consecuencias que genera dicha conducta a través de los procesos de condicionamiento operante, el tercer factor guarda relación con las cogniciones que sirven de determinantes para prestar o no atención a los estímulos y su influencia para ejercer la conducta.

Del mismo modo, hace mención de la capacidad vicaria, aprendizaje por observación y las consecuencias de las mismas, por ello, cuando el usuario experimenta sensaciones agradables al hacer uso de los videojuegos y ésta es reforzada de manera positiva, la conducta aumenta en frecuencia (Sánchez et al. 2002).

Seguidamente, es importante detallar acerca de los videojuegos, que son entendidos como una herramienta electrónica en donde el usuario se sumerge dentro de un mundo virtual e interactúa bajo la existencia de reglas para poder superar niveles y así poder ganar (Martínez, 2018).

Por su parte, Chalco y Guzmán (2018) señalan este tipo de tecnología como un elemento multimedia caracterizado por sonidos y textos que a través de una secuencia de pasos permite la interacción virtual con el software.

Después de haber definido qué son los videojuegos, es importante hacer mención de la variable “uso de videojuegos”, la cual representa una conducta de práctica lúdica, en donde el usuario se siente atraído por el ambiente donde navega y juega, además de la presencia de contenidos llamativos que despiertan el interés por mostrar habilidad en cada una de las pruebas que se presente a fin de lograr alcanzar la meta (Marco & Chóliz, 2014).

Entorno a ello, Chamarro et al. (2014) definen la adicción a videojuegos como toda conducta de carácter obsesivo – compulsivo, que ocasiona en el sujeto alteraciones de sus pensamientos, cambios comportamentales, reforzada por un desajuste emocional y social.

Asimismo, Echeburúa (2016) manifiesta que una conducta normal hacia el uso de videojuegos se vuelve adictiva cuando el sujeto presenta características de tolerancia, dado que, necesita aumentar el tiempo que permanece frente al ordenador accediendo a algún tipo de juego o experimenta sensaciones desagradables cuando no puede acceder al mismo, buscando de forma compulsiva su acceso.

Por su parte, Marco y Chóliz (2014) explican que la adicción a videojuegos genera daños perjudiciales dentro del área cognitiva, emocional, conductual y social. Del mismo modo, Griffiths (2005) señala que ésta problemática se caracteriza por la implicancia de una conducta compulsiva, abandono de actividades cotidianas, interacción con adictivos y presencia de síntomas físicos y mentales al controlar dicha conducta.

A través de lo expuesto, Chamarro et al. (2014) nos brinda una interesante explicación teórica sobre el uso problemático de los videojuegos, donde plantean dos áreas que identifican dicha variable; dependencia y evasión y las consecuencias negativas.

El primero de ellos, explica las principales características del uso adictivo de los videojuegos, tal es el caso de la conducta de evasión de los problemas, la modificación en los estados de ánimo, además de la pérdida del control y la focalización (Chamarro et al., 2014).

Respecto a las consecuencias negativas: explica la reducción en el rendimiento, problemas en las relaciones sociales, conflictos, la habituación y agitación (Chamarro et al., 2014).

Es importante indicar que el planteamiento de Chamarro et al. (2014) se basa en los fundamentos teóricos de Marco y Chóliz (2014) al hablar de uso dependiente o adictivo, consignando los indicadores: uso excesivo y tolerancia, abstinencia, y pérdida de control, además indican que el factor consecuencias negativas actúa de forma muy similar a la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos. Por último plantean tres categorías para el diagnóstico de dicho problema, la primera de ellas es la inexistencia de un uso problemático de videojuegos, seguida por los problemas potenciales en el uso de los videojuegos, o también

identificado como un abuso de los videojuegos, y finalmente problemas severos en el uso de los videojuegos, que sería determinado como un uso dependiente o adictivo.

Del mismo modo, se presenta la variable agresividad, la cual desde su exploración histórica se puede afirmar que ha estado siempre presente en la vida humana, ligada a una acción instintiva para la supervivencia, desde la antigüedad, los hombres se han sometido a enfrentamientos, usando medios físicos inicialmente, o el uso de la propia fuerza, más adelante, las guerras han sido el más claro reflejo de acciones de poderío y agresión que en su conjunto involucran violencia, no obstante, las guerras siempre fueron manifestadas en la historia de la humanidad, incluso desde la edad de piedra, donde los primeros pobladores empleaban instrumentaría de piedra para defenderse o atacar (Castillo, 2006).

En ese sentido, es importante remarcar los aportes relacionados con dicho constructo a lo largo de la psicología, Freud por ejemplo fue uno de los primeros en fundamentar la agresividad de su propia teoría, explicándola como un constructo social, que representa la fuerza interior que posee un individuo y la manifiesta al rechazar el principio de realidad, el cual hace referencia a la sociedad, por su parte, Fromm indicó la agresividad como algo natural, ceñido a un instinto de supervivencia, que también puede ser cultural e histórico (López, 2004).

Entorno a lo mencionado, investigadores como Marcusse (1970) proponen diferenciar a la agresividad desde un paradigma biológico y otro que haga referencia a lo social e histórico, surgiendo en este segundo paradigma, las teorías ambientales, del aprendizaje social y psicosocial, también conocidas como teorías reactivas, indicando que la agresividad es una variable que responde al espacio de desarrollo del individuo.

Surge así, la explicación de la teoría social cognitiva propuesta por Albert Bandura, quien hace referencia que los modelos sociales implican gran relevancia para el aprendizaje de las conductas agresivas, dado que, tanto niños como adolescentes aprenden a realizar una determinada conducta a través de la

imitación y ésta tiende a repetirse si es reforzada por sus figuras parentales (Gutiérrez, 2018).

Apoyando lo expuesto anteriormente, Buss en su teoría comportamental, explica que la agresividad es una variable de la personalidad y emite respuestas constantes. Asimismo, la agrupa en tres tipos: físico – verbal, donde el sujeto ataca y puede llegar a asesinar; activo – pasivo, individuos que intentan controlarse y no inician la agresión, y directo – indirecto, sujetos astutos que utilizan su agresión a través de objetos, acontecimientos o personas (Solberg & Olweus, 2003).

Del mismo modo, explica que la agresión es una particularidad del individuo y ésta forma de expresión varía de acuerdo a la situación o circunstancia. Cuando el sujeto logra adoptar un estilo perdurable puede ser denominada como variable de la personalidad. De ello, se infiere que la conducta agresiva es una respuesta ante una situación que supone una amenaza y si esto ocurre de manera frecuente puede convertirse en un hábito donde progresivamente se vuelva un estilo de vida (Molero, 2017).

Por otro lado, la teoría sociológica explicada por Durkheim (1974) menciona que cualquier conducta de agresión no implica un estado de conciencia individual, sino más bien se le atribuye a las situaciones sociales que el individuo enfrenta, ya que, la presión social ejerce una gran influencia y para reducir las amenazas estresantes conlleva con fuerza a las personas individuales, no siendo consciente de sus actos y olvidando los efectos que dicha conducta puede ocasionar. Así, para este autor la agresividad se encuentra enmarcada por sucesos externos que generen una reacción ante una amenaza.

Bajo estas consideraciones, Buss y Perry (1992) explican la agresividad como toda conducta que ejerce el individuo con intención de causar daños físicos y/o psicológicos. Asimismo, como una variable de personalidad con respuesta de tipo constante.

Para, Gutiérrez (2018) ésta variable es una respuesta hostil por parte de un sujeto a otro, manifestadas a través de amenazas, ataques físicos, verbales con intención de obtener un beneficio o reducir la vulnerabilidad de una situación.

Bajo esta misma línea, es también definida como todo dominio que controla al individuo e incluye espacios físicos, así como áreas en las cuales se desempeña, por ejemplo, el trabajo, es decir, la posición que tiene dentro de su contexto (Olivari & Pezzia, 2018).

Yarlequé et al. (2019) la sitúan como un estado emocional caracterizado por presentar sentimientos de odio e intenciones de dañar a una tercera persona u objeto. Generalmente, se presenta con ataques físicos hacia una persona de menor condición para imponer reglas y alcanzar su propósito.

Sin embargo, para, Muñoz (2000) la agresividad es una condición de la personalidad indispensable para que el sujeto obtenga un sitio dentro del contexto social y haga frente a los desafíos que diversas situaciones de la vida cotidiana le impongan.

De acuerdo con lo relatado, Buss y Perry (1992) permiten explicar los componentes de la agresión bajo cuatro formas:

Agresión física: conducta observable, se caracteriza por la presencia de contacto físico como golpes, empujones, causando así lesiones corporales.

Agresividad verbal: se manifiesta a través de insultos, apodos, amenazas y otros de manera directa o indirecta.

Hostilidad: implica una evaluación negativa o juicio desfavorable hacia las personas e incluso objetos acompañado por deseos de daño o agresiones.

Ira: conjunto de sentimientos de cólera y enojo, acompañado por irritación. No tiene un objetivo concreto, más surge de reacciones psicológicas internas (Buss & Perry, 1992).

Para finalizar la exploración teórica de ambos elementos de estudio: uso de videojuegos y agresividad, es importante hacer mención que el enfoque cognitivo conductual es la macro teoría seleccionada para el respaldo y explicación de la dinámica relacional entre ambas variables, pues se trata en concreto de la indagación de comportamientos aprendidos y reforzados en un medio específico, como bien se ha mencionado a lo largo de las teorías que explican ambas variables de forma individual, tal es el caso de la teoría social cognitiva, en ese

sentido, el modelo cognitivo conductual, intenta explicar que la agresividad se asume a modo de respuesta ante un baja tolerancia desencadenada en un contexto de un uso adictivo a los videojuegos, aplicando así principios de reforzamiento positivo que incrementan tal comportamiento adictivo, de otro lado el uso adictivo a los videojuegos puede presentarse también como respuesta frente a una serie de conductas de agresión, pues muchas veces, el contenido que atrae este tipo de juegos comprende acciones de agresión que refuerzan dicho comportamiento en el adolescente (Marco & Chóliz, 2014; Solberg & Olweus, 2003).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

La presente tesis será de tipo básica, porque nos permite enriquecer el conocimiento teórico que ya se conoce sobre la problemática estudiada a través de procedimientos que evidencien científicamente los hallazgos. Fao. (2008)

Diseño de investigación

La presente tesis fue de diseño no experimental, ya que solo se emplea el manejo de las variables sin ser manipuladas, observando desenlaces naturales que pueden ser estudiados. De la misma manera, tuvo un corte transversal, ya que, se recolectaron los datos para usarlos en un predeterminado tiempo y en el momento adecuado (Kerlinger & Lee, 2002).

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Uso de videojuegos

Definición conceptual: Marco & Chóliz (2014) conducta de práctica lúdica, en donde el usuario se siente atraído por el ambiente donde navega y juega, además de la presencia de contenidos llamativos que despiertan el interés por mostrar habilidad en cada una de las pruebas que se presente a fin de lograr alcanzar la meta.

Definición operacional: puntajes hallados a través de la administración del Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV; Chamarro et al., 2014).

Dimensiones: dependencia y evasión (1, 2, 3, 8, 10, 11, 15, y 16) y consecuencias negativas (4, 5, 6, 7, 9, 12, 13, 14 y 17).

Indicadores: conducta de evasión de los problemas, la modificación en los estados de ánimo, pérdida del control, focalización, reducción en el

rendimiento, problemas en las relaciones sociales, conflictos, habituación y agitación.

Escala de medición: ordinal.

Variable 2: Agresividad

Definición conceptual: toda conducta que ejerce el individuo con intención de causar daños físicos y/o psicológicos, así como la manifestación de expresiones de ira y hostilidad (Buss y Perry, 1992).

Definición operacional: puntajes hallados a través del Cuestionario de Agresividad (AQ; Buss y Perry, 1992) adaptado al Perú por (Matalinares et al., 2012).

Dimensiones: agresividad física (1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29); agresividad verbal (2, 6, 10, 14 y 18); ira (3, 7, 11, 15, 19, 22 y 25); hostilidad (4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28).

Indicadores: golpes, peleas, ruptura de las reglas, discusiones, gritos, bajo control, frustración, enojo, resentimiento, desconfianza y envidia.

Escala de medición: ordinal.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

El autor Carrasco (2006) indica que la población es el grupo de casos que coinciden en una serie de distinciones. Es por eso que, la población de este trabajo de investigación estuvo conformada por 80 415 adolescentes del distrito de Comas, 2020 extrayendo los datos del último censo nacional efectuado por (INEI, 2017).

Muestra

Se da por entendida que la muestra es un grupo representativo y extraído de la población, donde es esencial reconocer sus características, ya que, solo así se obtienen resultados representativos frente a los elementos abordados (Carrasco 2006, p.237). La muestra de investigación estuvo conformada por 97 adolescentes de 12 a 17 años, del distrito de Comas, el tamaño mínimo de la muestra se calculó empleando el programa G Power (3.1.9.4), donde se consignó el coeficiente de correlación tomado del trabajo de Chacón et al. (2018) que fue de ($r = .286$), en dicho programa se obtiene un 95% de nivel de confianza, un margen de error del 5%, con una potencia estadística de 0.8 y un valor del efecto de 0.20, concluyendo que se debió emplear como mínimo una muestra conformada por 93 participantes, pero a beneficio del estudio se logró recopilar un número relativamente mayor al consignado, sin que ello, afecte el curso de la investigación.

Es importante, señalar que se aplicó el programa G Power (3.1.9.4) para la determinación del tamaño de la muestra, dado que, es un medio representativo para dicho tipo de cálculos, empleando un algoritmo que minimiza el tamaño de la muestra, pues en el consigna valores significativos en un estudio, como el efecto, el tamaño de error, el nivel de confianza y coeficientes precedentes que sustenten el resultado final de una investigación (Cárdenas & Arancibia, 2014; Erdfelder et al., 1996; Faul et al., 2007; García, et al., 2013; Hundt, 2015; Quezada, 2007; Susanne et al., 2007).

Tabla 1*Distribución de la muestra*

	Grupos	Frecuencia	Porcentaje
Sexo	Hombre	64	66%
	Mujer	33	34%
Edad	12	3	3.1%
	13	4	4.1%
	14	34	35.1%
	15	50	51.5%
	16	5	5.2%
	17	1	1%
	Total	97	100%

La tabla 1 indica la distribución de la muestra, reportando que mayor proporción de participantes son hombres con 66%, mientras que las mujeres representan únicamente al 34% de participantes. De igual forma, se encontró que el 51.5% de los participantes cuentan con 15 años, mientras que el 35.1% tienen 14 años, respecto a los adolescentes de 12, 13, 16 y 17 años fueron los de menor proporción en participación con 3.1%, 4.1%, 5.2% y 1% respectivamente.

Muestreo

Tomando en consideración lo propuesto por Vivanco (2013) se señala que en el estudio se empleó un muestreo no probabilístico, entendido, como un procedimiento donde las unidades muestrales no se eligen al azar, por el contrario, son seleccionadas, asimismo, fue también de tipo intencional, debido a que la muestra tomada de acuerdo al cumplimiento de los siguientes criterios:

Criterios de Inclusión

- Adolescentes de ambos sexos con edades entre 12 a 17 años.
- Adolescentes que utilicen videojuegos.

- Adolescentes que respondan adecuadamente los instrumentos de medición de datos y participen voluntariamente.

Criterios de Exclusión

- Adolescentes menores de 12 años y mayores de 17.
- Adolescentes que nunca hayan tenido acceso a medios para el uso de videojuegos.
- Aquellos adolescentes que respondan inadecuadamente a los instrumentos.
- Adolescentes que vivan en un distrito diferente a Comas.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

La encuesta se define por Azofra (1999) como una técnica donde se administra una serie de preguntas sistemáticas a manera de cuestionario, con propósito de investigar una temática. En esta investigación, la encuesta fue la técnica que se seleccionó para la recopilación de datos a través de formularios virtuales que integran a los instrumentos; Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV; Chamarro et al., 2014) y Cuestionario de Agresividad (AQ; Buss y Perry, 1992).

Instrumentos de recolección de datos

Ficha técnica

Nombre de la prueba	: Cuestionario de experiencias relacionadas con el uso de videojuegos
Autores	: Chamarro, Carbonell, Manresa, Muñoz, Ortega, López, Batalla y Torán (2014)
Adaptación	: Ramos (2019)

Objetivo	: Evaluar el nivel del uso problemático a los videojuegos.
Tipo de aplicación	: Individual o colectivo.
Tiempo	: 10 minutos.
Estructuración	: 17 ítems.
Aplicación	: Personas de 12 a 20 años.

Reseña histórica

Este cuestionario tiene su origen en el país de España, en el año 2014, con el objetivo de valorar la existencia de problemas en el uso de videojuegos no masivos, su formulación psicométrica se basa en la teoría de Marco y Chóliz (2014) constituyéndolo bajo dos dimensiones: dependencia y evasión y consecuencias negativas en el uso de videojuegos. Para su creación los autores Chamarro et al. (2014) toman de referencia los instrumentos: Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Internet (CERI) y el Cuestionario de Experiencias Relacionadas al Móvil (CERM).

Consigna de aplicación

Se solicita al evaluado responde a un total de 17 preguntas, las cuales poseen cuatro opciones de respuesta: 1=Nunca / Casi nunca, 2=Algunas veces, 3= Bastante veces, y 4=Casi siempre. Dicho proceso tiene aproximadamente 10 minutos de duración.

Propiedades psicométricas originales del instrumento

Chamarro et al. (2014) reportaron la validez y confiabilidad del instrumento tomando como muestra a 7168 estudiantes, quienes contaban con edades entre 12 a 20 años, logrando referir que se trata de un instrumento confiable con Alfa de Cronbach de 0.912, evidenciando una buena consistencia, igualmente, el análisis de confiabilidad por cada dimensión, obteniendo 0.861 para dependencia y evasión y de 0.869 para

consecuencias negativas, respaldando así la consistencia en el instrumento. Igualmente, en la validez reportaron en el análisis factorial confirmatorio que la prueba se ajustó a un modelo de dos factores con los siguientes valores: $S-B\chi^2 (114) = 835,01$; $p < 0.001$; $AIC=607.01$; $CFI = .977$; $TLI = .973$; $RMSEA = .038 [.036-.041]$, con 8 reactivos para el factor dependencia y evasión, y 9 reactivos para consecuencias negativas.

Propiedades psicométricas peruanas

Ramos (2019) en Ayacucho investigaron sobre las propiedades psicométricas de la prueba en análisis, en escolares adolescentes de Comas, hallando una confiabilidad por Alfa de Cronbach de 0.902 a nivel general, con 0.857 para la dimensión dependencia y evasión y 0.832 para consecuencias negativas, finalmente, aplicaron validez de contenido en la prueba bajo el juicio de cinco expertos, trayendo como resultado un valor V de Aiken = 1.

Propiedades psicométricas del piloto

A nivel de validez de contenido, se corroboró bajo el criterio de jueces, dando a conocer un análisis V de Aiken que fue mayor a 0.80 (Escurra, 1988). Por otro lado, el análisis de ítems practicado al instrumento reveló que la totalidad de reactivos son significativos, pues obtuvieron un valor IHC superior o igual a 0.40, lo cual es óptimo, pues Kline (1993) señala que el valor mínimo debe ser 0.20. Finalmente, en el análisis de la confiabilidad de la escala global del cuestionario de Videojuegos (CERV), se obtuvo un valor global de 0.890 por Omega de McDonald's que representa una excelente confiabilidad, seguidamente en las dimensiones se prueban valores menores que van desde 0.788 a 0.812, pero que se sitúan superiores a 0.65, indicador que según Katz (2006) sería suficiente para demostrar que un instrumento es confiable. Finalmente, la exploración factorial confirmatoria fue tomada de los datos proporcionados por Chamarro et al. (2014) cuyo valor $CFI = 0.977$ siendo óptimo.

Ficha técnica

Nombre de la prueba	: Aggressiveness Questionnaire (AQ)
Autores	: Arnold H. Buss y Marc Perry (1992)
Versión al español	: Andreu, Peña y Granda (2002)
Adaptación	: Matalinares, Yarigaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012)
Objetivo	: Evaluación del nivel de agresividad en la población adolescente.
Tipo de aplicación	: Individual o colectivo.
Tiempo	: 20 minutos.
Estructuración	: 29 ítems.
Aplicación	: Personas de 10 años a más

Reseña histórica

Instrumento creado en Norteamérica, por Buss y Perry (1992) con la finalidad de valorar el nivel de agresividad y sus dimensiones: agresiones físicas, verbales, ira y hostilidad, vinculadas a 29 reactivos, cuenta también con una versión extensa de 40 reactivos que posee la misma estructura interna. Fue traducido al español por Andreu et al. (2002) además es un instrumento que cuenta con ítems inversos: 15 y 24.

Consigna de aplicación

Se solicita al evaluado responde a un total de 29 preguntas, las cuales poseen cinco opciones de respuesta: 1 = Completamente Falso para mí, 2= Bastante Falso para mí, 3= Ni Verdadero ni Falso para mí, 4= Bastante Verdadero para mí y 5= Completamente Verdadero para mí. Dicho proceso tiene aproximadamente 25 minutos de duración.

Propiedades psicométricas originales del instrumento

Buss y Perry (1992) en la versión original del instrumento reportan un alfa de cronbach global de 0.88, y para sus dimensiones valores entre el 0.65 al 0.86 que respaldan la confiabilidad en la prueba, igualmente, la validez original señaló bajo el análisis factorial que el instrumento contaba con cuatro factores que explicaban el 46.6% de la varianza general.

Propiedades psicométricas peruanas

La prueba (AQ) fue adaptada en el sector peruano por los investigadores Matalinares et al. (2012) para una población de 3,632 sujetos de edad de 10 a 19 años, reportando un coeficiente de confiabilidad adecuado para escala general (0,836), pero en el caso de las subescalas son menores, es así que en agresión física (0,683), subescala agresión verbal (0,565), subescala ira (0,552) y Hostilidad (0,650). Finalmente, en lo referente a la validez de constructo, hallaron que la prueba contaba con cuatro factores que brindaban explicación al 60.8% de la varianza general.

Propiedades psicométricas del piloto

Respecto a la validez de contenido, se corroboró bajo el criterio de jueces, dando a conocer un análisis V de Aiken que fue mayor a 0.80 (Escurre, 1988). Igualmente, el análisis de ítems practicado al instrumento reveló que sus reactivos son significativos, ya que presentaron valores IHC superiores a 0.20, contemplado como el valor que Kline (1993) reconoce como mínimo, lo que indicaría un instrumento con adecuados índices de medición. Para finalizar, en el análisis de la confiabilidad se logra evidenciar la consistencia interna para el Cuestionario de agresividad (AQ), hallando un valor global de 0.872 por Omega de McDonald's, que representa una buena confiabilidad, seguidamente en las dimensiones se hallaron valores menores que van desde 0.532 a 0.794, situándose superiores a 0.50, indicador que según Nunnally (1978) sería suficiente para mostrar que un instrumento es confiable. Por otro lado, es importante señalar que para confirmar el modelo y análisis factorial confirmatorio se

tomó de referencia los datos de Chahín et al. (2011) quienes indicaron un valor adecuado CFI= 0.92 para la prueba.

3.5. Procedimiento

Para la recopilación de los datos, se construyó un cuestionario virtual que contenía los instrumentos de medición y los datos sociodemográficos permitentes en el grupo de abordaje. En ese sentido, se convocó a los participantes por intermedio de sus padres de familia o apoderados, a quienes se les solicitó el permiso correspondiente, de igual manera, antes de la evaluación se requirió al adolescente el llenado del consentimiento informado. Posterior a la aplicación de los instrumentos, se realizó la distribución correcta de los datos en una plantilla de trabajo Excel 2010, luego los datos fueron traspasados al programa Spss 24 y Jamovi (1.1.9.0), y finalmente analizados, el trabajo concluyó con la elaboración de la discusión, conclusiones, recomendaciones y sustentación del informe final de la investigación.

3.6. Método de análisis de datos

Para el análisis psicométrico, que fue llevado a cabo en un estudio piloto, se hizo uso del programa Jamovi (1.1.9.0), donde se estimó la confiabilidad y el análisis factorial, además, el programa SPSS 24, para el análisis de ítems y percentiles.

Por otro lado, ya en el estudio final, se empleó en primer lugar el programa G Power (3.1.9.4) para la determinación del tamaño de la muestra (Cárdenas & Arancibia, 2014; Erdfelder et al., 1996; Faul et al., 2007; García, et al., 2013; Hundt, 2015; Quezada, 2007; Susanne et al., 2007). Posteriormente, para el desarrollo de los objetivos de la investigación, se hizo uso de los siguientes estadísticos descriptivos: frecuencias y porcentajes, los cuales fueron analizados en el software SPSS 24.

Igualmente, una prueba de normalidad de Shapiro Wilks (SW), que según Romero (2016) sirve para observar si la distribución de probabilidad normal

de la muestra es paramétrica o no paramétrica lo cual fue un dato útil para proceder al análisis correlacional.

Por último, en el análisis para la estadística inferencial que se encuentra ligada la contratación de hipótesis consignando $p < .05$ (Akobeng, 2016) se hizo uso del coeficiente de correlación Spearman que es una medida que se da para datos no paramétricos (coeficiente Rho de Spearman), hallados también en el programa SPSS 24, cabe recalcar que se empleó también el programa Jamovi (1.1.9.0) para efectuar la representación gráfica de la correlación a través de diagrama de puntos, además se elaboró un diagrama de senderos de la relación entre las variables en análisis, el cual se llevó a cabo con el programa AMOS de SPSS 24.

3.7. Aspectos éticos

Las consideraciones bioéticas en toda investigación cumplen una finalidad trascendental, ya que buscan proteger al participante de todo estudio científico y con ello conservar en todo momento sus derechos, cumpliendo con estándares de calidad que claramente empleen un balance saludable del riesgo beneficio (Fuentes & Revilla, 2007).

De este modo, Amaro et al. (1996) señalan sobre la existencia de cuatro principios que todo investigador en salud debe aplicar: el primero de ellos, es el principio de autonomía, que indica el respeto del participante por decidir en ser parte o no de un estudio. Principio de beneficencia, el cual señala que el participar de una investigación supone la obtención de algún beneficio ya sea para el propio participante o para la comunidad. Principio de no maleficencia, el cual señala la seguridad de que el desarrollo de la investigación no generará daño alguno al participante que decida colaborar en ella. Por último, el principio de justicia, que indica un trato igualitario para los participantes en el desarrollo de la investigación.

Así también, este estudio aplicó las exigencias del uso correcto del consentimiento informado, que permitió constatar la aplicación voluntaria de las pruebas, junto con la correcta redacción de citas bibliográficas que

evidencien el respeto por la propiedad intelectual y rechacen todo indicador de plagio en este trabajo.

IV. RESULTADOS

Análisis inferencial

Tabla 2

Prueba de normalidad Shapiro –Wilk para las variables de investigación

Variables	Estadístico	Sig.
Uso de videojuegos	.810	.000
Dependencia y evasión	.871	.000
Consecuencias negativas	.848	.000
Agresividad	.936	.000
Agresividad física	.894	.000
Agresividad verbal	.922	.000
Ira	.919	.000
Hostilidad	.958	.004

Nota. Estadístico: valor del coeficiente Shapiro Wilk; Sig.: significancia estadística.

Se puede apreciar en la tabla 2, que al aplicar la prueba de ajuste a la normalidad Shapiro Wilk, señalada por Romero (2016) como la más adecuada para dicho tipo de procedimiento, se dio a conocer que las variables y sus respectivas dimensiones no se ajustan a la normalidad ($p < .05$), recomendando según lo expuesto por Sato et al. (2017) el uso de pruebas no paramétricas.

Análisis correlacional

Tabla 3

Análisis de correlación entre uso de videojuegos y agresividad

Uso de videojuegos	Agresividad	
	Rho de Spearman	.396
	Sig. (bilateral)	.000
	r ²	.156
	N	97

Nota. Rho de Spearman: coeficiente de correlación; Sig. (bilateral): significancia estadística o valor $p < .05$; r²: tamaño del efecto; n: número de adolescentes participantes.

Como se logra evidenciar en la tabla 3, existe correlación significativa ($p < .05$) entre el uso de videojuegos y la agresividad, pues el valor p se reportó dentro de los parámetros esperados (Akobeng, 2016). Igualmente se apreció un valor rho .396 que indicaría una relación de directa y un nivel de intensidad correlacional medio, según expone (Mondragón, 2014). En cuanto al tamaño del efecto según Cohen (1988) se trata de un efecto pequeño, pues se encuentra en el rango .10 a .30.

Tabla 4

Análisis de correlación entre dimensiones de uso de videojuegos y agresividad

Dimensiones de uso de videojuegos	Agresividad			
	Rho de Spearman	Sig. (bilateral)	r ²	n
Dependencia y evasión	.311	.002	.096	97
Consecuencias negativas	.368	.000	.135	97

Nota. Rho de Spearman: coeficiente de correlación; Sig. (bilateral): significancia estadística o valor $p < .05$; r²: tamaño del efecto; n: número de adolescentes participantes.

En la presente tabla, se expresa la relación entre las dimensiones de uso de videojuegos (dependencia y evasión, y consecuencias) con la agresividad,

indicando datos significativos $p < .05$, y aceptables en ambos casos (Akobeng, 2016). Respecto a ello, se aprecia también correlaciones de tipo directa con nivel de intensidad media, pues los valores rho .311 y .368 que reportó el análisis, se ubican dentro del rango .11 a .50 (Mondragón, 2014). Finalmente, se señaló un efecto nulo para la relación entre agresividad con dependencia y evasión, no obstante con la dimensión consecuencias negativas el efecto fue de tamaño pequeño ubicándose en el parámetro de .10 a .30 (Cohen, 1988).

Tabla 5

Análisis de correlación entre uso de videojuegos y dimensiones de agresividad

		Dimensiones de agresividad			
		Agresividad física	Agresividad verbal	Ira	Hostilidad
Uso de videojuegos n=97	Rho de Spearman	.428	.218	.320	.293
	Sig. (bilateral)	.000	.032	.001	.004
	r^2	.183	.047	.102	.085

Nota. Rho de Spearman: coeficiente de correlación; Sig. (bilateral): significancia estadística o valor $p < .05$; r^2 : tamaño del efecto; n: número de adolescentes participantes.

La tabla 5 nos presenta la relación entre uso de videojuegos y las dimensiones de agresividad; física (rho .428), verbal (rho .218), ira (rho .320) y hostilidad (rho .293), indicando datos significativos $p < .05$, y aceptables en todos los casos (Akobeng, 2016). Asimismo, los datos del coeficiente rho indican correlaciones de tipo directa con un nivel de intensidad media, en todos los casos, reportándose dentro del rango .11 a .50 (Mondragón, 2014). En cuanto al efecto, se encontró un tamaño pequeño para el hallado entre uso de videojuegos con la agresividad física e ira, pues el valor r^2 se ubicó en el parámetro de .10 a .30, sin embargo, en los demás casos se trató de un tamaño de efecto nulo, siendo inferior a .10 (Cohen, 1988).

Tabla 6*Análisis de correlación entre uso de videojuegos y agresividad, según sexo*

		Agresividad	
		Hombre	Mujer
Uso de videojuegos	Rho de Spearman	.397	.357
	Sig. (bilateral)	.001	.041
	r ²	.157	.127
	n	64	33

Nota. Rho de Spearman: coeficiente de correlación; Sig. (bilateral): significancia estadística o valor $p < .05$; r²: tamaño del efecto; n: número de adolescentes participantes.

A través de la tabla 6, se logra evidenciar que en función a la variable sexo; existe correlación significativa ($p < .05$) entre el uso de videojuegos y la agresividad, pues el valor p se reportó dentro de los parámetros esperados, tanto para hombres como para mujeres (Akobeng, 2016). En cuanto al valor de la correlación se observa que es de tipo directa en ambos casos y responde a un nivel de intensidad medio, tanto en hombres (rho .397) como en mujeres (rho .357), según expone (Mondragón, 2014). En cuanto al tamaño del efecto según Cohen (1988) se trata de un efecto pequeño, para ambos grupos, pues se encuentra dentro del rango .10 a .30.

Análisis descriptivo

Tabla 7*Niveles de uso de videojuegos en adolescentes*

Niveles	Uso de videojuegos	
	Frecuencia	Porcentaje
Sin problemas	5	5.2%
Problemas potenciales	8	8.2%
Problemas severos	84	86.6%
Total	97	100%

La tabla 7 nos muestra que un 86.6% de los adolescentes participantes presenta problemas severos relacionados al uso de los videojuegos, un 8.2% posee problemas potenciales en el uso de videojuegos, mientras que tan solo un 5.2% de los participantes no presentan problemas en el uso de los videojuegos.

Tabla 8*Niveles de agresividad en adolescentes*

Niveles	Agresividad	
	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	5	5.2%
Medio	3	3.1%
Alto	89	91.7%
Total	97	100%

La tabla 8 presenta los niveles de agresividad en adolescentes, predominando el nivel alto en el 91.7% de los participantes, seguido por el nivel bajo con 5.2% y finalmente el nivel medio con 3.1%.

V. DISCUSIÓN

En este apartado se formula el contraste de hallazgos obtenidos para esta investigación, la cual se centra en el estudio del uso de videojuegos y la agresividad en adolescentes del distrito de Comas, para ello, se buscó como parte del objetivo general determinar la relación entre dichos elementos, evidenciando que el uso de videojuegos se relaciona con la agresividad de forma directa y significativa ($p < .05$; $\rho = .396$) lo que permite colegir que aquellos adolescentes con puntajes altos en la variable uso de videojuegos, manifestarían una agresividad elevada, esta afirmación se respalda en trabajos como el de Martínez y Betancourt (2015) quienes tras el análisis de un uso inadecuado de videojuegos en el contexto Mexicano, reportaron que jóvenes con mayor número de horas en plataformas de videojuegos suelen manifestar mayores síntomas de patologías, entre ellas la agresividad, pues evidenciaron relaciones significativas entre dichos elementos. Del mismo modo, Pérez y Prado (2015) en escolares de Trujillo, avalan el hallazgo, afirmando que las conductas agresivas se encuentran vinculadas al uso elevado de los videojuegos, presentando relaciones significativas entre sí. En tal sentido, Vara (2018) concluye que cuanto mayor es el uso a los videojuegos, mayor será el nivel de agresividad en adolescentes con edades entre 13 a 17 años, pues dichas variables presentaron una relación significativa y directa.

Por otra parte, la búsqueda de evidencias llevó a identificar que en estudios como el de Letona (2012) se afirma la existencia de elementos que posibilitan el desarrollo de un comportamiento agresivo en adolescentes, pese a ello, tales datos, no se evidencian intrínsecamente relacionados con el uso excesivo de videojuegos con frecuencia diaria, pues entre dichos elementos tras un análisis correlacional, no reportaron datos significativos. Sobre dicha información hay que considerar que se trató de un estudio con una muestra de participantes reducida con edades únicamente entre 12 a 14 años y de un sector contextual diferente al tomado en la presente investigación, pues además de ser un estudio internacional, ya que se efectuó en Guatemala, tomaron en cuenta a participantes de un rango socioeconómico bajo y procedentes etnias indígenas y ladinas, lo que hace que el aspecto sociocultural repercuta de forma drástica, a diferencia de este

trabajo que contempló a adolescentes de la capital, de un distrito urbanizado y rangos mayores en la edad y que no necesariamente poseían un estatus socioeconómico bajo. De forma similar, Dorantes y Molina (2017) en México, llegan a concluir que el uso frecuente de videojuegos no genera repercusiones en la percepción de la violencia para adolescentes, refiriendo que son elementos aislados, sobre ello, es importante referir que usualmente se vincula la agresividad con violencia, y al establecer dicha postura se puede afirmar que tal estudio se contrapone a lo reportado en este trabajo, sin embargo, es importante remarcar que los autores trabajaron en un contexto diferente, además, si bien la violencia se vincula con la agresividad, mas no, nos expone una violencia manifiesta, sino una percepción del ambiente, sugiriendo que dicho supuesto puede ser el factor que indicó un hallazgo distinto.

Para complementar, la teoría, nos ofrece a través de los planteamientos de Marco y Chóliz (2014) que cuando se llega a una adicción comportamental hacia los videojuegos, ello, genera daños en diversas áreas, como el área cognitiva, emocional, conductual y social, a lo que Griffiths (2005) agrega que este problema se caracteriza por ser una conducta compulsiva, propicia el abandono de actividades cotidianas, manifiesta la presencia de síntomas físicos y mentales frente al control de dicha conducta, por su parte, Chamarro et al. (2014) indicaron que la pérdida de control es una característica fundamental en las personas con un uso dependiente a videojuegos, al igual que los conflictos, situaciones que se vinculan con la presencia de agresividad, dicho aspecto se refuerza por Durkheim (1974) quien menciona que cualquier conducta de agresión no implica un estado de conciencia individual, sino más bien se le atribuye a las situaciones sociales que el individuo enfrenta, en tal sentido, la agresividad se encuentra enmarcada por sucesos externos que generen una reacción ante una amenaza.

Por tanto, desde una perspectiva teórica y con base en estudios precedentes de origen nacional e internacional, el hallazgo de una relación existente y significativa entre el uso de videojuegos y agresividad toma fuerza, reportando que son elementos vinculados en adolescentes participantes del distrito de Comas, surgiendo la recomendación de que un uso controlado y adecuado entorno a los

videojuegos es un fundamento valioso para la prevención de comportamientos agresivos en los participantes de esta investigación.

Seguidamente, en este trabajo se buscó establecer la relación entre las dimensiones de uso de videojuegos y agresividad, encontrando que dichos elementos guardan relación de tipo directa y significativa entre sí ($p < .05$), considerando que al hablar de dimensiones de uso de videojuegos, consignamos la dependencia y evasión (.311), y las consecuencias negativas (.368), estos datos indicarían que cuanto mayor sea la dependencia y evasión ante el uso de videojuegos, mayor será la agresividad, así también las consecuencias sobre el uso de videojuegos se encuentran vinculadas a comportamientos agresivos. Sobre lo indicado, se evidencian estudios como el de Remigio (2017); Vallejos y Capa (2019) en Lima metropolitana, que logran respaldar tales evidencias, llegando a concluir que adolescentes que manifiesten comportamientos agresivos, poseen mayores probabilidades de generar adicción a los videojuegos, problema que es caracterizado por una marcada dependencia ante dicha conducta, que a su vez trae consigo consecuencias negativas que repercuten en la esfera social, familiar y escolar de quienes se ven inmersos en dicho problema. Estas conclusiones se avalan debido a la presencia de correlaciones significativas y a fundamentos que indican la agresividad como un elemento predictivo para las adicciones a videojuegos (Remigio, 2017; Vallejos & Capa, 2019).

Un resultado similar se aprecia en el trabajo de Valdez y Yucra (2019) en Arequipa, quienes hallaron que conductas relacionadas con la dependencia a videojuegos se encuentran ampliamente relacionadas con la agresividad, dichos autores reportaron la presencia de una asociación significativa, interpretando que aquellos jugadores que emiten una dependencia hacia los videojuegos muestran niveles altos de agresividad. Del mismo modo, se recalca que no se encuentran estudios que se contraponen a lo reportado, por el contrario, Chamarro et al. (2014) de forma teórica explican que usualmente las personas con problemas relacionados al uso de videojuegos, suelen manifestar un comportamiento dependiente el cual se caracteriza por la pérdida del control y un estado anímico modificable, comportamientos que se vinculan muchas veces con expresiones de agresividad, según afirman Olivari & Pezzia (2018) pues es muy común que una

persona con niveles elevados de agresividad experimente pérdida de control y una inestabilidad en su estado anímico.

Del mismo modo, Chamarro et al. (2014) explican que problemas entorno al uso de videojuegos traen consigo consecuencias negativas, evidenciadas en dificultades en las relaciones sociales, situación que puede vulnerar al individuo frente a la manifestación de comportamientos agresivos. Es así que, la presencia de dependencia y evasión en el uso de videojuegos, junto con las consecuencias negativas que en dicho problema se forjan, suelen vincularse a la manifestación de agresividad en adolescentes, dado que, se presentan evidencias estadísticas y teóricas que avalan dicho planteamiento.

Por otro parte, este estudio busca establecer la relación entre uso de videojuegos y las dimensiones de agresividad, evidenciando como resultados que un elevado uso de videojuegos, se vincula a la expresión de agresividad física ($\rho = .428$), verbal ($\rho = .218$), ira ($\rho = .320$) y hostilidad ($\rho = .293$) pues el análisis correlacional aportó datos significativos ($p < .05$) de dirección directa, es decir, la presencia de puntajes elevados en la agresividad física, verbal, ira y hostilidad responden también a la manifestación de un elevado uso de videojuegos en los adolescentes participantes.

Un resultado similar como el de Chacón et al. (2018) en España, permitió conocer que en efecto la manifestación de un uso problemático de videojuegos en adolescentes se relaciona con al menos la agresividad física y relacional, de igual modo, en el plano nacional Puma y Palma (2014) explican que el uso en exceso de videojuegos constituye un factor de riesgo para las manifestaciones de agresión física, verbal, ira y hostilidad en adolescentes.

En ese sentido, considerando lo expuesto anteriormente se logra colegir que un mal manejo en el uso de videojuegos, puede desbordar en manifestaciones de agresión física como; golpes, empujones, causando así lesiones corporales, expresiones negativas a nivel verbal como; insultos, apodos, amenazas; hostilidad; que implica una evaluación negativa o juicio desfavorable hacia las personas, e ira; que representa un conjunto de sentimientos de cólera y enojo, acompañado por irritación (Buss & Perry, 1992). Igualmente, Gutiérrez (2018) nos

explica que la agresividad por ser una respuesta hostil por parte de un sujeto a otro, suele estar ampliamente vinculada a conductas desadaptativas, tal es el caso de un comportamiento adictivo entorno al uso de los videojuegos.

Entonces, para puntualizar se logra respaldar que cuanto mayor sea el uso de videojuegos en los adolescentes participantes, mayor será también la manifestación de comportamientos de agresión física, verbal, ira y hostilidad, dado que se halló un resultado significativo, además de que la teoría y estudios previos permitieron respaldar tal afirmación.

Del mismo modo, se planteó analizar la relación entre uso de videojuegos y agresividad según sexo, hallando que tanto en hombres ($\rho = .397$) como en mujeres ($\rho = .357$) se manifestaron relaciones significativas ($p < .05$) de dichos elementos, cabe indicar que, las correlaciones fueron directas y de mayor intensidad correlacional para el grupo conformado por hombres. Estos datos señalan que sin importar el elemento sexo, las variables uso de videojuegos y agresividad se encuentran vinculadas, es decir, a un mayor uso de videojuegos, mayor será también la manifestación de agresividad, tanto en hombres como en mujeres, no obstante, las evidencias estadísticas refieren que en el caso de los hombres el valor correlacional es mayor, lo que revelaría que en dicho grupo la relación entre variables es de mayor fuerza, permitiendo avalar dicho hallazgo por medio del estudio de Vara (2018) en Lima, quienes afirman que en varones se manifiesta mayor presencia de dichas problemáticas, más aun del uso de videojuegos, razón que refuerza el resultado de mayor correlación en dicho grupo. Así también, lo postulan Vallejos y Capa (2019) quienes encontraron que según sexo, los hombres en edad adolescente se encuentran más involucrados en el uso de videojuegos, que las mujeres, situación que puede reforzar la intensidad de la correlación en dicho grupo.

Desde un punto de vista neuroanatómico, Reiss et al. (2008) determinaron que los varones sienten más atracción a videojuegos y dicho hallazgo lo fundamentaron describiendo que en varones se presenta una mayor activación del centro mesocorticolímbico del cerebro, una región que se involucra con los mecanismos de recompensas y adicciones, situación que no se reflejaba para las mujeres. En ese sentido, tales fundamentos respaldan la existencia de que el valor

correlacional en varones es mayor que en mujeres, pese a que en ambos casos se presenta dicha dinámica correlacional.

Finalmente, se exploró a nivel descriptivo los niveles de uso de videojuegos y niveles de agresividad hallando que 86.6% de los participantes presenta problemas severos relacionados al uso de los videojuegos, de igual forma, un 8.2% posee problemas potenciales en el uso de videojuegos, mientras que tan solo un 5.2% de los participantes no presentan problemas en el uso de los videojuegos. Estos datos nos indicarían que existe un importante número de adolescentes que manifiestan conductas de carácter obsesivo – compulsivo, entorno al uso de videojuegos, lo que les ocasiona alteraciones en sus pensamientos y comportamientos (Chamarro et al., 2014). Por otra parte, se identificó que un 91.7% de los participantes poseen un nivel alto de agresividad, seguido por el nivel bajo con 5.2% y finalmente el nivel medio con 3.1%, los datos presentados señalan que la mayoría de adolescentes evaluados logran desarrollar comportamientos que surgen con la intención de causar daños físicos y/o psicológicos hacia terceros (Buss y Perry, 1992) situación que genera notable preocupación, pero que no es ajena a nuestra realidad, pues se respaldan en investigaciones similares como el estudio de Cahuana y Claudio (2014) quienes indicaron que el 57.3% de adolescentes de Ayacucho que evaluaron, manifestaron conducta agresiva alta y el 35.5% vienen haciendo un uso excesivo de videojuegos hace más de 2 años. Ameneiros y Ricoy (2015) informaron de una situación similar en España, donde detectó que un 60.5% de adolescentes disfrutaban de esta actividad durante los fines de semana, mientras que, aquellos que juegan varios días a la semana eran el 23.4%. Por su parte, Vallejos y Capa (2019) informaron que en adolescentes de 11 a 18 años que participaron de su estudio un 22.1% manifiestan un uso dependiente a los videojuegos y un 52.5% un abuso en el uso de videojuegos.

En síntesis, lo reportado sobre el uso de videojuegos y agresividad en los participantes de la investigación refleja un problema vigente que aún requiere ser explorado, pues si bien los hallazgos evidenciados se ajustaron al resultado esperado, se requiere aún profundizar en elementos importantes entorno a la investigación, y es que como todo estudio también se encontraron ciertas

limitaciones, entre ellas, el tamaño de la muestra, pues dada la situación actual de emergencia no se estableció el tamaño muestral de modo convencional, pues el acceso a la misma fue limitado, admitiendo un menor número de participantes, así también el medio de recolección de los datos varió, siendo de forma electrónica, lo cual muchas veces impide un control al momento de la evaluación, pese a ello, se tomaron en consideración medidas oportunas que permitieron consignar datos válidos y confiables.

Finalmente, se logró validar y evidenciar que en el grupo de adolescentes participantes de la investigación se encontró que el uso de videojuegos se relaciona a la manifestación de la agresividad, pues el análisis de datos y los fundamentos previos así lo han demostrado, siendo elementos que dinamizan entre sí y sobre los cuales compete un control, no obstante, este hallazgo, sería importante de seguir profundizando en investigaciones posteriores, dado que, la metodología establecida en la investigación no es dable para generalizar los datos en otros grupos, siendo recomendable continuar explorando a nivel psicológico los elementos tratados, debido a, su notable desarrollo en grupos vulnerables como los adolescentes, pues de lo contrario implicarían un gran reto para la salud mental.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERA: el uso de videojuegos se relaciona de forma significativa y directa ($p < .05$; $\rho .396$) con la agresividad en adolescentes del distrito de Comas. Lima, 2020, es decir, a mayor uso de videojuegos, mayor será la agresividad en los participantes.

SEGUNDA: el 86.6% de los adolescentes participantes presenta problemas severos relacionados al uso de los videojuegos, un 8.2% posee problemas potenciales en el uso de videojuegos, mientras que tan solo un 5.2% no presentan problemas en el uso de los videojuegos.

TERCERA: el 91.7% de los adolescentes participantes presenta un nivel alto de agresividad, seguido por el nivel bajo con 5.2% y finalmente el nivel medio con 3.1%.

CUARTA: las dimensiones de uso de videojuegos; dependencia y evasión ($\rho .311$) y consecuencias negativas ($\rho .368$) se relacionan de forma significativa y directa ($p < .05$) con la agresividad en adolescentes del distrito de Comas. Lima, 2020, es decir, la manifestación de dependencia y evasión junto con las consecuencias negativas frente al uso de videojuegos, indicarán puntajes altos de la agresividad en los participantes.

QUINTA: el uso de videojuegos se relaciona de forma significativa y directa ($p < .05$) con las dimensiones de agresividad; física ($\rho .428$), verbal ($\rho .218$), ira ($\rho .320$) y hostilidad ($\rho .293$) en adolescentes del distrito de Comas. Lima, 2020, es decir, cuanto mayor es el uso de videojuegos, mayor es la manifestación de agresividad física, verbal, ira y hostilidad en los adolescentes participantes.

SEXTA: el uso de videojuegos se relaciona de forma significativa y directa ($p < .05$) con la agresividad en hombres ($\rho .397$) y mujeres ($\rho .357$) adolescentes del distrito de Comas. Lima, 2020, es decir, un elevado uso de videojuegos, indicaría la manifestación de un comportamiento agresivo, tanto en hombres como en las mujeres adolescentes que participaron de esta investigación.

VII. RECOMENDACIONES

1. Dado que, se encontró relación entre los elementos de estudio, se sugiere a futuros investigadores la elaboración de programas de prevención e intervención psicológica enfocados en abordar en conjunto problemas como el uso adictivo a videojuegos, con la agresividad en el sector adolescente, es decir, la base teórica obtenida de esta investigación facilitaría a la creación o elaboración de programas orientados en prevenir las manifestaciones de agresividad en adolescentes, a través del control y el uso adecuado de videojuegos, dado que, las evidencias estadísticas reflejaron una interacción directa entre las variables.
2. Considerando que, tanto el uso problemático de videojuegos como la agresividad en un nivel alto, se han presentado como problemas ampliamente significativos en los participantes de la investigación, se recomienda el implantar medidas de abordaje en dichos temas, además de, continuar explorando elementos adicionales que pudiesen estar vulnerando o poniendo en riesgo a los adolescentes para desarrollar dichos comportamientos.
3. Desde criterios metodológicos, se considera continuar explorando esta línea de investigación (violencia- psicología de las adicciones), consignando elementos sociodemográficos adicionales como; el entorno familiar, la situación socioeconómica, entre otros elementos, que permitan establecer parámetros de comparación frente a las variables de estudio y así facilitar hallazgos complementarios.

REFERENCIAS

- Akobeng, A. (2016). Understanding type I and type II errors, statistical power and sample size. *Acta Paediatr*, 105(6), 605-609. Doi:10.1111/apa.13384
- Alarcón, D. y Barrig, P. (16 de Junio de 2016). Adolescentes de SMP y Los Olivos presentan conducta agresiva, depresión y ansiedad. *Correo*. Sitio web: <https://diariocorreo.pe/peru/adolescentes-de-smp-y-los-olivos-presentan-conducta-agresiva-depresion-y-ansiedad-678256/>
- Amaro, M., Marrero, A., Valencia, M., Casas, S. y Moynelo, H. (1996). Principios básicos de la bioética. *Revista cubana de enfermería*, 12(1). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03191996000100006
- Ameneiros, A. y Ricoy, M. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, 1(13), 115-119. <https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.13.451>
- Ames, P. (2014). Niños y adolescentes frente a las nuevas tecnologías: Acceso y uso de las tecnologías educativas en las escuelas peruanas. *Revista peruana de investigación educativa*, 6, 145-172. https://www.siep.org.pe/wp-content/uploads/06_06_Ames.pdf
- Andreu, J., Peña, E. y Graña, J. (2002). Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. *Psicothema*, 14(2), 476-482. <http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=751>
- Asto, L. (2018). *Conductas agresivas en estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública CNV del distrito de Ate Vitarte* [Tesis de licenciatura; Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. Repositorio institucional de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega <http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/2476/TRAB.SUF.PROF.Luis%20Alfredo%20Asto%20Ca%C3%B1avi.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

- Ato, M., López, J. y Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología*, 29(3), 1038-1059. www.redalyc.org/articulo.oa?id=16728244043
- Azofra, M. (1999). Cuestionarios. En Centro de Investigaciones Sociológicas (Ed.), *Cuadernos metodológicos* (pp. 65-67). EFCA.
- Bandura, A. (1987). *Pensamiento y acción: fundamentos sociales*. Martínez Roca
- Beli, S. y López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 14, 159-179. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>
- Brenes, C. y Pérez, R. (2015). Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13 (1), 183-194.
- Buss, A. y Perry, M. (1992). Cuestionario de agresividad. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459.
- Cahuana, M. y Claudio, N. (2014). *Videojuegos relacionados a la conducta agresiva en adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación Los olivos - San Juan Bautista. Ayacucho - 2014* [Tesis de licenciatura; Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/3051/TESIS%20EN624_Cah.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289131590001>
- Cárdenas, M. y Arancibia, H. (2014). Potencia estadística y cálculo del tamaño del efecto en G*Power: complementos a las pruebas de significación estadística y su aplicación en psicología. *Salud y sociedad*, 5(2), 210-224. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4945415>
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*. Editorial San Marcos.

- Castillo, M. (2006). El comportamiento agresivo y sus diferentes enfoques. *Psicogente*, 9(15), 166-170.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=497552137012>
- Centro Nacional para Estadísticas de la Educación (2007). *Indicators of school crime and safety*. Nces sitio web:
<http://nces.ed.gov/programs/crimeindicators/index.asp>
- Cervantes, P. (2008). *Media, varianza y desviación estándar*. Umar sitio web:
<http://www.umar.mx/revistas/34/media.pdf>
- Chacón, R., Espejo, T., Martínez, A., Zurita, F., Castro, M. y Ruiz, G. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista Complutense de Educación*, 29(4), 1011- 1024.
<https://doi.org/10.5209/RCED.54455>
- Challco, S. y Guzmán, K. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de Ingenierías de la UNAS* [Tesis de licenciatura; Universidad Nacional San Agustín]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional San Agustín
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chahín, N. y Libia, B. (2011). Actividad física en adolescentes y su relación con agresividad, impulsividad, Internet y videojuegos. *Psychologia: avances de la disciplina*, 5(1), 9-23.
- Chahín, N., Lorenzo, U. y Vigil, A. (2011). Características psicométricas de la adaptación colombiana del Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry en una muestra de preadolescentes y adolescentes de Bucaramanga. *Universitas Psychologica*, 11(3), 979-988.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64724634025>
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J., Muñoz, R., Ortega, R., López, M., Batalla, C. y Torán, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar

- el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26(4), 303-311.
<http://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/31/0>
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. Erlbaum, Hillsdale.
- Cossio, F. (18 de marzo de 2014). En 40% aumenta anualmente el consumo de videojuegos en el Perú. *Gestión*. Sitio web: <https://gestion.pe/economia/empresas/40-aumenta-anualmente-consumo-videojuegos-peru-6932-noticia/>
- Dorantes, G. y Molina, L. (2017). Independencia entre uso de videojuegos y percepción de violencia en adolescentes de Cuernavaca. *Revista de psicología y ciencias del comportamiento*, 8(2), 69-81.
<http://www.revistapcc.uat.edu.mx/index.php/RPC/article/view/182/215>
- Durkheim, E. (1974). *Educación y sociología*. Shapire.
- Echeburúa, E. (2016). *Abuso de internet: ¿antesala para la adicción al juego de azar online?* Pirámide
- Erdfelder, E., Faul, F. y Bunchner, A. (1996). GPOWER: A general power analysis program. *Behavior Research Methods, Instruments, & Computers*, 28 (1), 1-11. <https://doi.org/10.3758/BF03203630>
- Escurre, L. (1988). Cuantificación de la validez de contenido por criterio de jueces. *Revista de Psicología*, 6(1-2), 103-111.
<http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/4555>
- Fao. (2008). Nuclear techniques in food and agriculture. <http://www.fao.org/3/y5673s/y5673s1n.htm>
- Faul, F., Erdfelder, E., Lang, A. y Bunchner, A. (2007). G*Power 3: A flexible statistical power analysis program for the social, behavioral, and biomedical sciences. *Behavior Research Methods*, 39(2), 175-191.
<https://doi.org/10.3758/BF03193146>

- Fuentes, D. y Revilla, D. (2007). Acreditación de Comités de Ética en Investigación, como parte de un proceso. *Anales de la Facultad de Medicina Universidad Nacional Mayor de San Marcos*, 68(1), 67 – 74.
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1025-55832007000100009
- García, J., Reding, A. y López, J. (2013). Cálculo del tamaño de la muestra en investigación en educación médica. *Investigación en educación médica*, 2(8), 217-224.
http://riem.facmed.unam.mx/sites/all/archivos/V2Num04/07_MIE_CALCULO_DEL_TAMANO.PDF
- González, M., Espada, J. y Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185.
<http://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/745/817>
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-462.
<https://www.researchgate.net/publication/273951321>
- Gutiérrez, S. (2018). *Agresividad y personalidad en adolescentes de dos Instituciones Educativas de Villa El Salvador* [Tesis de licenciatura; Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio institucional de la Universidad Autónoma del Perú
<http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/686/1/GUTIERREZ%20PENA%2c%20SANDY%20JOANNA.pdf>
- Hundt, A. (2015). *A Researcher's Guide to Power Analysis*.
https://research.usu.edu/irb/wp-content/uploads/sites/12/2015/08/A_Researchers_Guide_to_Power_Analysis_USU.pdf
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2017). *Resultados definitivos de los Censos Nacionales 2017 provincia de Lima*.
https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1583/

- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2018). *Aumentó significativamente acceso a Internet de la población de 6 a 17 años mediante telefonía móvil durante el cuarto trimestre de 2017*. Inei sitio web: <https://www.inei.gob.pe/prensa/noticias/aumento-significativamente-acceso-a-internet-de-la-poblacion-de-6-a-17-anos-mediante-telefoniamovil-durante-el-cuarto-trimestre-de-2017-10619/>
- Katz, M. (2006). *Multivariable analysis*. Cambridge University Press.
- Kerlinger, F. y Lee, H. (2002). *Investigación del comportamiento. Métodos de Investigación en las ciencias sociales*. McGraw-Hill.
- Kline, P. (1993). *The handbook of psychological testing*. Routledge.
- López, J., Etkin, P., Ortet, J., Mezquita, L. e Ibáñez M. (2020). Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes. *Agora de salut*, 7(15), 147-153. <http://dx.doi.org/10.6035/agorasalut.2020.7.15> - pp. 147-153
- López, O. (2004). La agresividad humana. *Actualidades Investigativas en Educación*, 4(2), 2-13. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44740216>
- Letona, M. (2012). *Agresividad en adolescentes ciberadictos (Estudio realizado con adolescentes que asisten a videojuegos de la zona 3 del Municipio de Mazatenango, Suchitepéquez)* [Tesis de licenciatura; Universidad Rafael Landívar]. Repositorio institucional de la Universidad Rafael Landívar <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/05/22/Letona-Maria.pdf>
- Marco, C. y Chóliz, M. (2014). Tratamiento cognitivo – conductual de la adicción a videojuegos de rol online: Fundamento de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de psicología*, 30(1), 46-55. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16729452005>
- Marcusse, H. (1970). *Eros y civilización*. Editorial Joaquín Motiz

- Martínez, P. y Betancourt, D. (2015). Dedicación inadecuada de videojuegos, agresión, síntomas depresivos y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(2), 167-180.
- Martínez, A. (2018). *El videojuego online multijugador como medio de comunicación y socialización: El caso de la comunidad virtual peruana de Team Fortress 2* [Tesis de licenciatura; Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio institucional de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/13316/MARTINEZ_RUIZ_EL_VIDEOJUEGO_ONLINE_MULTIJUGADOR_COMO_MEDIO_DE_COMUNICACION_Y_SOCIALIZACION.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Matalí, J. (8 de Enero de 2015). Las consultas médicas de adolescentes adictos a los videojuegos online se han triplicado en Catalunya en cinco años. *La Vanguardia*. Sitio web:
<https://www.lavanguardia.com/vida/20140413/54405725221/triplican-adolescentes-adictos-videojuegos.html>
- Matalinares, M., Yarigaño, M., Uceda, J., Fernández, J., Huari, Y., Campos, A. y Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista IIPSI*, 15(1), 147-161.
- Meneses, G. (2007). *Las nuevas tecnologías de la información*.
<https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/8929/2/Lasnuevastecnologiasdelainformacion.pdf?sequence=8>
- Ministerio de Educación. (2017). *En el Perú, 75 de cada 100 escolares han sufrido de violencia física y psicológica*. Minedu sitio web:
<http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=42630>
- Molero, L. (2017) *Niveles de agresividad en estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa Particular Trilce Villa El Salvador, Lima 2017* [Tesis de licenciatura; Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. Repositorio institucional de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega

<http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/1542/TRAB.SUF.PROF.%20MOLERO%20DURAND%20LUCERO%20CATHERINE.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Mondragón, M. (2014). Uso de la correlación de Spearman en un estudio de intervención en fisioterapia. *Movimiento científico*, 8(1), 98-104.

Muñoz, F. (2000). *Adolescencia y agresividad* [Tesis doctoral; Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio institucional de la Universidad Complutense de Madrid
<http://webs.ucm.es/BUCM/tesis//19972000/S/4/S4017401.pdf>

Nunnally, J. (1978). *Psychometric theory*. McGraw-Hill

Olivari, P. y Pezzia, C. (2018). *Asertividad y agresividad en estudiantes de Psicología y Medicina Humana de una Universidad particular en Lima aplicando el Inventario de Bakker adaptado* [Tesis de licenciatura; Universidad Ricardo Palma]. Repositorio institucional de la Universidad Ricardo Palma
<http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/1428/Tesis%20Asertividad%20y%20Agresividad%20-%20Paolo%20Olivari%20y%20Carmen%20Pezzia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Organización Mundial de la Salud. (2019). *Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos*. Oms sitio web:
<https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619.pdf>

Pérez, F. (2011). Las adicciones sin sustancia en estos últimos 40 años. *Norte de salud mental*, 9(40), 47-56.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4830497>

Pérez, K. y Prado, A. (2015). *Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio santa María, sector Jerusalén, distrito la Esperanza, Trujillo, 2014* [Tesis de licenciatura; Universidad Privada Antenor Orrego]. Repositorio institucional de la Universidad Privada Antenor Orrego
<http://repositorio.upao.edu.pe/handle/upaorep/1673>

- Puma, I. y Palma, T. (2014). *Uso de videojuegos violentos relacionado al nivel de agresividad en adolescentes de la I. E. Gran unidad escolar Mariano Melgar. Arequipa 2014* [Tesis de licenciatura; Universidad Nacional San Agustín de Arequipa]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional San Agustín de Arequipa <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2332/ENpuhaik.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Quezada, C. (2007). Potencia estadística, sensibilidad y tamaño de efecto: ¿un nuevo canon para la investigación? *Onomázein*, 16(2),159-170. http://onomazein.letras.uc.cl/Articulos/16/4_Quezada.pdf
- Ramos, Y. (2019). *Uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019* [Tesis de licenciatura; Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/38071/Ramos_QVY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017* [Tesis de licenciatura; Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo. <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/11347>
- Reiss, A., Hoefft, W., Kesler, S. y Bettinger, K. (2008). Gender differences in the mesocorticolimbic system during computer game-play. *Journal of Psychiatric Research*. 42: 253-8. Doi: 10.1016/j.jpsychires.2007.11.010
- Rodríguez, E. (2002). *Jóvenes y videojuegos*. Injuve sitio web: http://www.injuve.es/sites/default/files/jovenes_y_videojuegos_completo.pdf
- Rojas, D. (2018). *Ansiedad y agresividad en adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el centro comercial arenales plaza de Lince 2017* [Tesis de licenciatura; Universidad Alas Peruanas]. Repositorio

institucional de la Universidad Alas Peruanas
http://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/uap/8150/1/T059_70438659-T.pdf

Romero, M. (2016). Pruebas de bondad de ajuste a una distribución normal. *Revista de enfermería del trabajo*, 6(3), p. 105 – 114.

Sánchez, E., Molina, N., Reyes, G., Gradoli, V. y Morales, E. (2002). Modelos teóricos y aplicados en la adicción a drogas. *Información Psicológica*, 51(80), 51-59.

Sato, G., Nagashima, K., Takahashi, S., Ware, J. y Laird, N. (2017). Statistical methods in the journal - An update. *New England Journal Medicine*, 376(11), 1086-1087.

Segura, J. y Giménez, M. (2015). *La industria de los videojuegos y del software de entretenimiento como futuro motor de la industria en España*. Repositorio de Comillas sitio web: <https://repositorio.comillas.edu/rest/bitstreams/7106/retrieve>

Sideli, L., La Casca, C., Sartorio, C., Tripoli, G., Mulé, A., Taffaro, L., Ruggirello, L., Mangiapane, D., Piro, E., Inguglia, M. y La Barbera, D. (2017). Internet out of control: The role of self-esteem and personality traits in pathological internet use. *Clinical Neuropsychiatry*, 14(1), 88-93.
<https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2>

Solberg, M. y Olweus, D. (2003). Prevalence estimation of school bullying with the Olweus Bully/Victim Questionnaire. *Aggressive Behavior*, 29, 239-268.
<https://pdfs.semanticscholar.org/c54d/89eb904f9c578fc3ef49bcd55323decf35c5.pdf>

Susanne, M., Erdfelder, E., Faul, F. y Bunchner, A. (2007). A short tutorial of GPower. *Tutorials in Quantitative Methods for Psychology*, 3(2), 51-59.
Doi: 10.20982/tqmp.03.2.p051

Valderrama, S. (2007). *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica*. Editorial San Marcos

- Valdez, B. y Yucra, J. (2019). *Relación entre agresividad, impulsividad y la dependencia del videojuego dota 2 en jóvenes arequipeños* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional San Agustín de Arequipa <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10448/PSvarib.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vallejos, M. y Capa, W. (2019). Video juegos: adicción y factores predictores. *Avances en Psicología*, 18(1), 103-110. <http://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/1924>
- Vara, R. (2018). Adicción a los videojuegos y agresividad en Estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017. *Acta psicológica peruana*, 2(2), 193 – 216. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75>
- Vivanco, M. (2013). *Muestreo estadístico. Diseño y aplicaciones*. Editorial universitaria.
- Yarlequé, L., Alva, L., Nuñez, E., Navarro, L. y Matalinares, M. (2019). Internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. *Horizonte de la ciencia*, 3(4), 103-110. <http://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/186>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

PROBLEMA	HIPÓTESIS General	OBJETIVOS General	VARIABLES E INDICADORES Variable 1: Uso de videojuegos			MÉTODO Tipo y diseño
			Instrumento	Dimensiones	Ítems	
¿Existe relación entre uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Comas? Lima, 2020?	Existe correlación significativa directa entre uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Comas. Lima, 2020	Determinar la relación, a modo de correlación entre uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Comas. Lima, 2020	Cuestionario CERV de Videojuegos	Dependencia y evasión	1, 2, 3, 8, 10, 11, 15 y 16	Diseño No experimental
				Consecuencias negativas	4, 5, 6, 7, 9, 12, 13, 14 y 17	Nivel: Descriptivo-correlacional Tipo: Básico
	Específicos	Específicos	Variable 2: Instrumento	Agresividad Dimensiones	Ítems	POBLACION-MUESTRA
	No se redacta hipótesis por tratarse de un planteamiento descriptivo.	Identificar los niveles de uso de videojuegos en adolescentes del distrito de Comas. Lima, 2020.	Cuestionario de agresividad (AQ).	Agresividad física	1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29.	N= 788 n=258 Estadísticos
	No se redacta hipótesis por tratarse de un planteamiento descriptivo.	Identificar los niveles de agresividad en adolescentes del distrito de Comas. Lima, 2020			2, 6, 10, 14 y 18.	Frecuencias Porcentajes, Media Desviación estándar Shapiro Wilk Rho de Spearman.
	Existe correlación significativa directa entre las dimensiones de uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Comas. Lima, 2020	Establecer la relación entre las dimensiones de uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Comas. Lima, 2020			3, 7, 11, 15, 19, 22 y 25.	
	Existe correlación significativa directa entre uso de videojuegos y las dimensiones de agresividad en adolescentes del distrito de Comas. Lima, 2020	Establecer la relación entre uso de videojuegos y las dimensiones de agresividad en adolescentes del distrito de Comas. Lima, 2020			4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28.	
	Existe correlación significativa directa entre uso de videojuegos y agresividad según sexo en adolescentes del distrito de Comas. Lima, 2020	Establecer la relación entre uso de videojuegos y agresividad, según sexo en adolescentes del distrito de Comas. Lima, 2020		Ira		
				Hostilidad		

Anexo 2. Tabla de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Ítems	Indicadores	Nivel de medición
Uso de videojuegos	Conducta de práctica lúdica, en donde el usuario se siente atraído por el ambiente donde navega y juega, además de la presencia de contenidos llamativos que despiertan el interés por mostrar habilidad en cada una de las pruebas que se presente a fin de lograr alcanzar la meta (Marco y Chóliz, 2014).	Puntajes hallados a través de la administración del “Cuestionario de experiencias relacionadas con videojuego CERV” diseñada por (Chamarro et al, 2013).	Dependencia y evasión	1, 2, 3, 8, 10, 11, 15, y 16	Conducta de evasión de los problemas, la modificación en los estados de ánimo, pérdida del control, focalización, reducción en el rendimiento, problemas en las relaciones sociales, conflictos, habituación y agitación.	Ordinal
			Consecuencias negativas	4, 5, 6, 7, 9, 12, 13, 14 y 17		
Agresividad	Toda conducta que ejerce el individuo con intención de causar daños físicos y/o psicológicos. Así mismo, como una variable de personalidad con respuesta de tipo constante (Buss y Perry, 1992).	Puntajes hallados a través del Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry (1992) adaptado al Perú por (Matalinares et al. 2012).	Agresividad física	1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29.	Golpes, peleas, ruptura de las reglas, discusiones, gritos, bajo control, frustración, enojo, resentimiento, desconfianza y envidia.	Ordinal
			Agresividad verbal	2, 6, 10, 14 y 18.		
			Ira	3, 7, 11, 15, 19, 22 y 25.		
			Hostilidad	4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28.		

Anexo 3. Instrumentos de recolección de datos

Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)

Autores: Chamarro, Carbonell, Manresa, Muñoz, Ortega, López, Batalla y Torán (2014)

Adaptación: Ramos (2019)

A continuación, encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que más se aproxime a tu realidad.

	Nunca/casi nunca	Algunas veces	Bastante veces	Casi siempre
1. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	a	b	c	d
2. ¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	a	b	c	d
3. ¿Con qué frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	a	b	c	d
4. ¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?	a	b	c	d
5. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante o un trabajo académico por el uso de videojuegos?	a	b	c	d
6. ¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos?	a	b	c	d
7. ¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	a	b	c	d
8. ¿Cuando tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?	a	b	c	d
9. ¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos?	a	b	c	d
10. ¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	a	b	c	d
11. ¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	a	b	c	d
12. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	a	b	c	d
13. ¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	a	b	c	d
14. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	a	b	c	d
15. ¿Quitás importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	a	b	c	d
16. ¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	a	b	c	d
17. ¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	a	b	c	d

Cuestionario de Agresión (AQ)

Autores originales: Buss y Perry (1992)

Autores versión española: Andreu, Peña y Granda (2002)

Adaptación Peruana: Matalinares, Yarigaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012)

1. CF= Completamente Falso para mí 2. BF =Bastante Falso para mí 3. VF =Ni verdadero ni falso para mí

4. VB =Bastante verdadero para mí 5. CV=Completamente verdadero para mí

1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona	CF	BF	VF	VB	CV
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida					
4	A veces soy bastante envidioso.					
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.					
7	Cuando estoy frustrado, solo mostrar mi irritación.					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.					
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
13	Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal.					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos					
15	Soy una persona apacible (tranquila).					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.					
20	Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.					
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegaremos a pegarnos.					
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón.					
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.					
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.					
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.					
27	He amenazado a gente que conozco.					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.					
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.					



USO DE VIDEOJUEGO AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES ADOLESCENTES EN EL DISTRITO DE COMAS, LIMA 2020

Con el debido respeto le extiendo un saludo e invito a participar en mi presente investigación.

Mi nombre es Víctor Palomíno Aragón estudiante de la Universidad César Vallejo, este estudio la dirijo como parte del Informe de investigación para obtener el grado de licenciado en psicología. El objetivo de este estudio es establecer la relación sobre el tema: Uso de videojuegos y agresividad en estudiantes adolescentes en el distrito de Coma, Lima 2020. Por eso quisiéramos contar con tu valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de 2 cuestionarios que deberán ser completados con una duración de aproximadamente 15 minutos. Los datos recogidos serán tratados confidencialmente y utilizados únicamente para fines de este estudio.

De aceptar participar en la investigación, estrictamente voluntaria se les pedirá sus datos generales. Recuerda, la información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún propósito fuera de esta investigación ni se entregaran resultados a nivel individual. Esta investigación será supervisada por el Mg. Fernando Joel Rosario Quiroz (rquirozf@ucv.edu.pe)

Gracias por tu gentil colaboración.

Siguiente

Página 1 de 4

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Google no creó ni aprobó este contenido. [Denunciar abuso](#) - [Condiciones del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios

Anexo 4. Ficha sociodemográfica

Dni del Apoderado:

Dni de menor:

Edad:

Sexo:

Anexo 5. Carta de presentación para la muestra final.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"

Los Olivos, 30 de Setiembre de 2019

CARTA INV. N° 05^{ta} -2019/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sra.
ROSA YANCE ALLCCARIMA
DIRECTORA DE LA I.E N° 3047 "REPUBLICA DE CANADÁ"
La Habana n/s km11 Comas

Presente.-

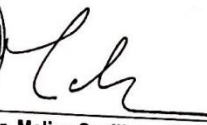
De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para **PALOMINO ARAGON EDIPO VICTOR**, estudiante de la carrera de psicología, quien desea realizar su trabajo de investigación realizando una aplicación de una prueba psicológica para fines de su Licenciatura, agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso, en la entidad que está bajo su dirección.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovar los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

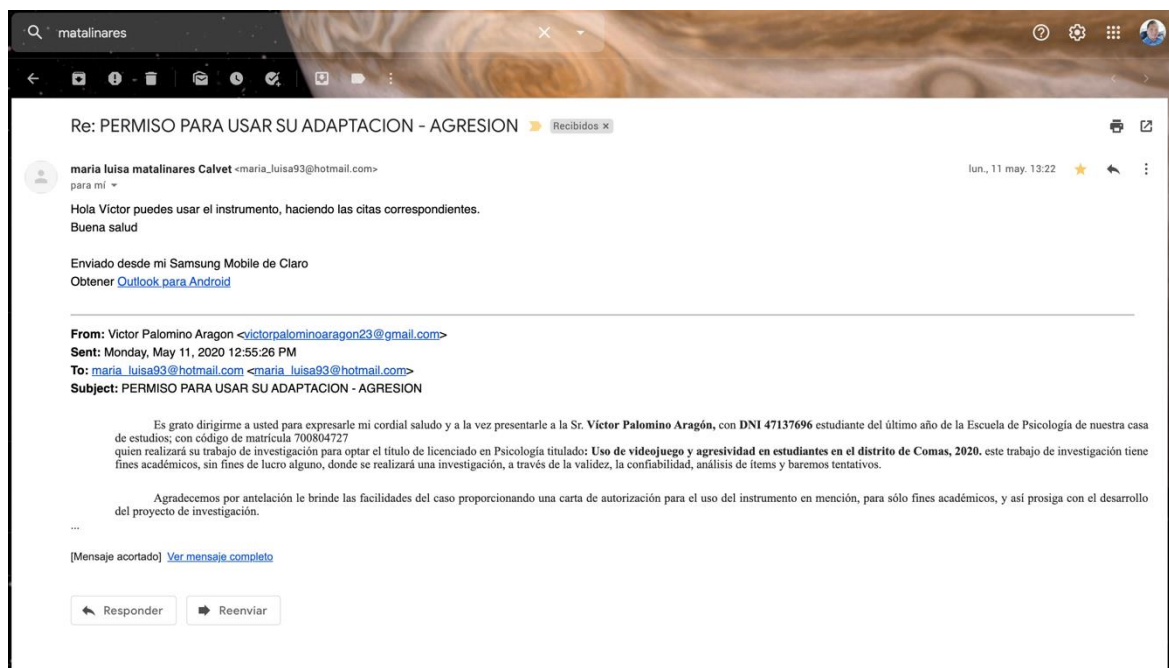
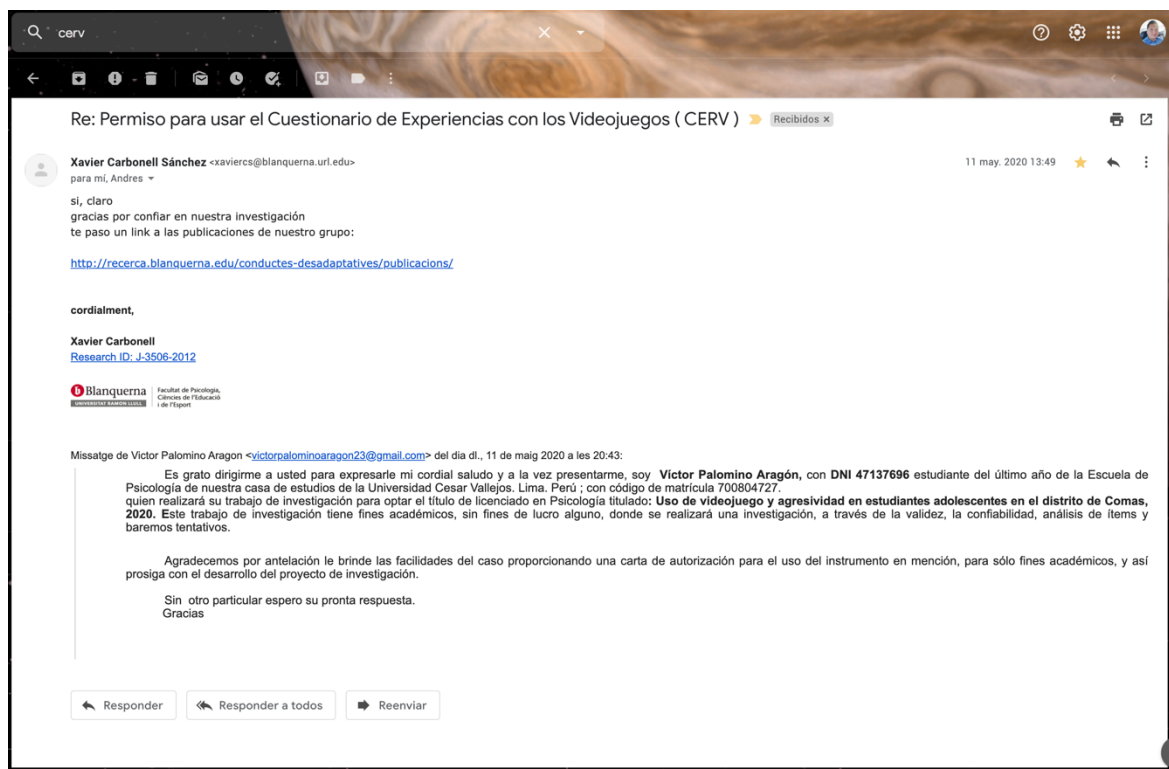



Mgtr. Melisa Sevillano Gamboa
Coordinadora Académica de la
Escuela Profesional de Psicología
Filial Lima Campus Lima Norte



Rosa Yance Allccarima
DIRECTORA
I.E. 3047 - CANADÁ
DNI. 04529213

Anexo 6. Autorización de uso de instrumentos



Anexo 7. Consentimiento y asentimiento informado



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Alumno:

.....

Con el debido respeto me presento a usted, mi nombre es **Edipo Victor Palomino Aragon** interno de psicología de la Universidad César Vallejo – Lima. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre **Uso de videojuego y agresividad en adolescentes del distrito de Comas 2020**; y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de dos pruebas psicológicas **Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos y Cuestionario de Agresividad**. De aceptar participar en la investigación, afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas se me explicará cada una de ellas.

Gracias por su colaboración.

Atte. Edipo Victor Palomino Aragon

ESTUDIANTE DE LA EAP DE PSICOLOGÍA
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Yo.....

.... con número de DNI: acepto participar en la investigación **Uso de videojuego y agresividad en adolescentes del distrito de Comas 2020** del sr Edipo Víctor Palomino Aragon.

Día:/...../.....

Firma

Anexo 8. Validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos

Tabla 9

Evidencias de validez de contenido por método de jueces expertos en el Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)

Ítem	Claridad						Pertinencia						Relevancia						V de Aiken general
	Jueces					V de Aiken	Jueces					V de Aiken	Jueces					V de Aiken	
	J1	J2	J3	J4	J5		J1	J2	J3	J4	J5		J1	J2	J3	J4	J5		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

La tabla 9 presenta los hallazgos referentes a la validez de contenido para el cuestionario (CERV) de Videojuegos, dando a conocer un valor de 1 en el coeficiente V de Aiken, lo cual es indicador de validez en la prueba, pues según refiere Escurra (1988) se necesita de un coeficiente mayor a 0.80 para indicar validez en las pruebas, de esta manera se afirma que el instrumento analizado cuenta con claridad, pertinencia y relevancia.

Tabla 10

Evidencias cualitativas de validez de contenido por criterio de jueces en el Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)

ÍTEM ORIGINAL	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5	ÍTEM REVISADO
	Mg. Espino Sedano Victor Hugo	Mg. De la Cruz Valdiviezo Carlos	Mg. Caverro Reap Rocio del Pilar	Mg. Altamirano Ortega Livia	Mg. Manuel Cornejo del Carpio	
	<i>CPP 4914</i>	<i>CPP 4004</i>	<i>CPP 11592</i>	<i>CPP 11732</i>	<i>CPP 5916</i>	
ÍTEM 1 al 17	-	-	-	-	-	-

Nota. No hubo sugerencias/observaciones por los jueces.

Tabla 11

Evidencias de validez de contenido por método de jueces expertos del Cuestionario de agresividad (AQ)

Ítem	Claridad						Pertinencia						Relevancia						V de Aiken general
	Jueces					V de Aiken	Jueces					V de Aiken	Jueces					V de Aiken	
	J1	J2	J3	J4	J5		J1	J2	J3	J4	J5		J1	J2	J3	J4	J5		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

La tabla 11 manifiesta lo hallado para el análisis de la validez de contenido del Cuestionario de agresividad (AQ), reportando 1 como valor V de Aiken, lo cual indicaría validez en la prueba, pues según refiere Escurra (1988) se necesita de un coeficiente mayor a 0.80 para indicar validez en las pruebas, de esta manera se afirma que el instrumento analizado cuenta con claridad, pertenencia y relevancia.

Tabla 12

Evidencias cualitativas de validez de contenido por criterio de jueces del Cuestionario de agresividad (AQ)

ÍTEM ORIGINAL	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5	ÍTEM REVISADO
	Mg. Espino Sedano Victor Hugo	Mg. De la Cruz Valdiviezo Carlos	Mg. Caverro Reap Rocio del Pilar	Mg. Altamirano Ortega Livia	Mg. Manuel Cornejo del Carpio	
	<i>CPP 4914</i>	<i>CPP 4004</i>	<i>CPP 11592</i>	<i>CPP 11732</i>	<i>CPP 5916</i>	
ÍTEM 1 al 29	-	-	-	-	-	-

Nota. No hubo sugerencias/observaciones por los jueces.

Tabla 13

Análisis descriptivo de ítems del cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)

Dimensión	Ítem	M	DE	g1	g2	h2	IHC	Aceptable
Dependencia y evasión	1	2.34	1.08	-0.02	-1.36	0.64	,775	Si
	2	1.94	1.06	0.66	-0.93	0.54	,731	Si
	3	1.90	1.05	0.86	-0.53	0.30	,677	Si
	8	1.18	0.60	3.55	12.60	0.39	,471	Si
	10	1.40	0.70	1.86	3.31	0.48	,422	Si
	11	1.72	1.03	1.18	0.06	0.60	,728	Si
	15	1.56	0.95	1.60	1.39	0.32	,487	Si
	16	1.56	0.93	1.49	1.00	0.54	,710	Si
Consecuencias negativas	4	1.64	0.96	1.37	0.72	0.76	,663	Si
	5	1.52	0.86	1.52	1.28	0.71	,455	Si
	6	1.74	0.96	1.12	0.20	0.64	,749	Si
	7	1.78	1.06	1.00	-0.41	0.08	,400	Si
	9	1.46	0.91	2.00	2.91	0.55	,782	Si
	12	1.72	1.03	1.06	-0.32	0.37	,597	Si
	13	1.30	0.71	2.38	4.91	0.26	,509	Si
	14	1.58	0.93	1.59	1.58	0.63	,812	Si
	17	1.18	0.56	3.68	14.62	0.38	,580	Si

Nota. M: media; DE: desviación estándar; g1: coeficiente de asimetría de Fisher; g2: coeficiente de curtosis de Fisher; h2: Comunalidad; IHC: índice de homogeneidad corregida o Índice de discriminación.

La tabla 13 da a conocer que la totalidad de reactivos son significativos, pues obtuvieron un valor IHC superior o igual a 0.40, lo cual es óptimo, pues Kline (1993) señala que el valor mínimo debe ser 0.20.

Tabla 14*Análisis descriptivo de ítems del Cuestionario de agresividad (AQ)*

Dimensión	Ítem	M	DE	g1	g2	h2	IHC	Aceptable
Agresividad física	1	1.86	1.07	1.12	0.45	0.20	,493	Si
	5	2.34	1.32	0.67	-0.59	0.13	,562	Si
	9	2.50	1.36	0.33	-1.20	0.24	,462	Si
	13	1.82	1.10	1.23	0.91	0.56	,521	Si
	17	2.80	1.39	0.13	-1.07	0.21	,547	Si
	21	1.98	1.17	1.08	0.23	0.28	,554	Si
	24	3.64	1.48	-0.72	-0.87	0.25	,292	Si
	27	1.92	1.18	1.26	0.87	0.30	,620	Si
	29	2.22	1.47	0.84	-0.72	0.42	,686	Si
Agresividad verbal	2	2.06	1.06	0.52	-1.00	0.11	,527	Si
	6	2.38	1.31	0.56	-0.83	0.33	,628	Si
	10	2.36	1.03	0.63	0.21	0.26	,605	Si
	14	1.88	1.08	1.16	0.89	0.30	,645	Si
	18	1.68	1.00	1.33	0.60	0.09	,413	Si
Ira	3	2.88	1.41	-0.05	-1.28	0.29	,533	Si
	7	2.28	1.28	0.55	-0.83	0.51	,738	Si
	11	2.70	1.40	0.15	-1.27	0.55	,778	Si
	15	2.76	1.13	0.06	-0.69	0.43	,232	Si
	19	1.66	0.89	1.28	0.82	0.25	,540	Si
	22	2.14	1.26	0.87	-0.14	0.65	,809	Si
	25	2.32	1.33	0.67	-0.62	0.39	,751	Si
Hostilidad	4	1.78	1.00	1.24	1.11	0.16	,479	Si
	8	2.68	1.39	0.42	-1.05	0.44	,572	Si
	12	2.76	1.35	0.09	-1.10	0.55	,739	Si
	16	2.84	1.31	-0.09	-1.10	0.43	,650	Si
	20	2.64	1.44	0.37	-1.16	0.48	,711	Si
	23	2.96	1.52	0.00	-1.48	0.24	,556	Si
	26	3.02	1.38	-0.09	-1.13	0.50	,713	Si
	28	3.18	1.47	-0.20	-1.28	0.41	,660	Si

Nota. M: media; DE: desviación estándar; g1: coeficiente de asimetría de Fisher; g2: coeficiente de curtosis de Fisher; h2: Comunalidad; IHC: índice de homogeneidad corregida o Índice de discriminación.

La tabla 14 da a conocer que los reactivos son significativos, ya que presentaron valores IHC superiores a 0.20, contemplado como el valor que Kline (1993) reconoce como mínimo, indicando un instrumento con adecuados índices de medición.

Tabla 15

Índice de ajuste del análisis factorial confirmatorio del cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) (Chamarro et al. 2014).

CFI	TLI	RMSEA
0.977	0.973	0.038

Nota. CFI: índice de ajuste comparativo

Los valores presentados fueron tomados del trabajo de Chamarro et al. (2014) consignado un CFI o índice de ajuste comparativo de 0.977, siendo adecuado.

Tabla 16

Índice de ajuste del análisis factorial confirmatorio del Cuestionario de agresividad (AQ) (Chahín et al. 2011)

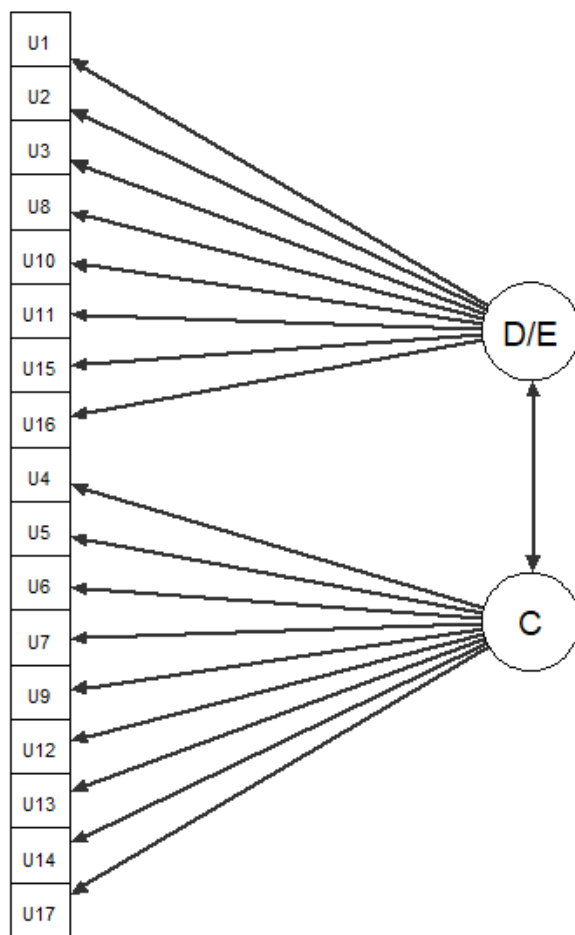
CFI	NFI	RMSEA
0.92	0.90	0.049

Nota. CFI: índice de ajuste comparativo.

Los valores presentados fueron tomados del trabajo de Chahín et al. (2011) consignado un CFI o índice de ajuste comparativo de 0.92, siendo adecuado.

Figura 1

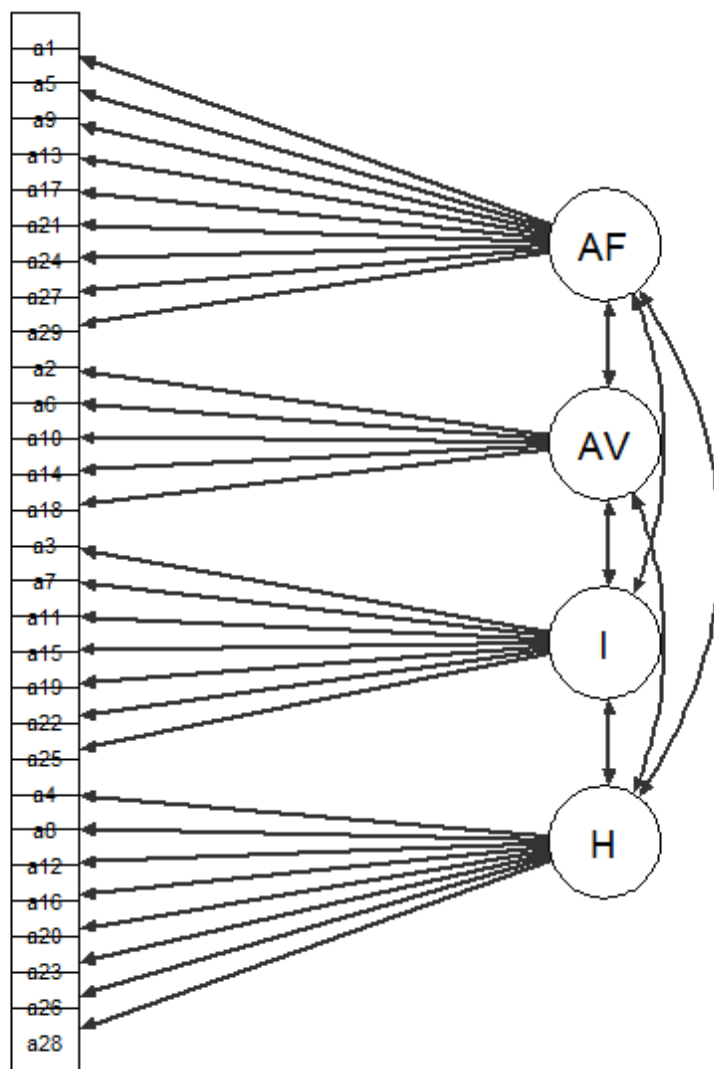
Diagrama de senderos del cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)



Nota. D/E: dependencia y evasión; C: consecuencias negativas

Figura 2

Diagrama de senderos del Cuestionario de agresividad (AQ)



Nota. AF: agresividad física; AV: agresividad verbal; I: ira; H: hostilidad

Tabla 17

Análisis de la confiabilidad por consistencia interna del cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)

	Alfa de Cronbach	Omega de McDonald's	N° de elementos
Escala global	0.886	0.89	17
Dependencia y evasión	0.788	0.789	8
Consecuencias negativas	0.789	0.812	9

La tabla 17 permite observar el análisis de confiabilidad para el cuestionario de Videojuegos (CERV), obteniendo un valor global de 0.890 por Omega de McDonald's que representa una excelente confiabilidad, seguidamente en las dimensiones se prueban valores menores que van desde 0.788 a 0.812, pero que se sitúan superiores a 0.65, indicador que según Katz (2006) sería suficiente para demostrar que un instrumento es confiable.

Tabla 18

Análisis de la confiabilidad por consistencia interna en el Cuestionario de agresividad (AQ)

	Alfa de Cronbach	Omega de McDonald's	N° de elementos
Escala global	0.862	0.872	29
Agresividad física	0.532	0.632	9
Agresividad verbal	0.568	0.584	5
Ira	0.749	0.772	7
Hostilidad	0.789	0.794	8

La tabla 18 logra evidenciar la consistencia interna para el Cuestionario de agresividad (AQ), hallando un valor global de 0.872 por Omega de McDonald's, que representa una buena confiabilidad, seguidamente en las dimensiones se hallaron valores menores que van desde 0.532 a 0.794, situándose superiores a 0.50, indicador que según Nunnaly (1978) sería suficiente para mostrar que un instrumento es confiable.

Tabla 19

Percentiles para el cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)

Pc	Uso de videojuegos	Dependencia y evasión	Consecuencias negativas
5	17	8	9
10	17	8	9
15	17	8	9
20	17	8	9
25	19	10	9
30	21	10	10
35	22	11	11
40	24	12	12
45	26	12	13
50	27	13	13
55	27	14	14
60	29	15	15
65	30	15	15
70	31	16	16
75	33	16	16
80	35	18	16
85	37	18	17
90	39	21	19
95	50	24	27

En la tabla 19 se dan a conocer los puntajes en percentiles para el cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) y sus dos factores.

Tabla 20

Percentiles para el Cuestionario de agresividad (AQ)

Pc	Agresividad	Agresividad física	Agresividad verbal	Ira	Hostilidad
5	46	13	5	9	11
10	49	14	6	10	12
15	53	15	7	11	14
20	55	15	7	12	15
25	59	17	8	12	17
30	60	18	8	13	17
35	62	19	9	14	19
40	63	20	10	15	19
45	65	20	10	15	20
50	69	21	10	16	21
55	70	21	11	16	22
60	71	22	11	18	24
65	72	23	11	19	25
70	74	23	12	19	27
75	84	24	12	20	27
80	89	25	13	22	29
85	90	27	14	24	29
90	95	29	15	25	31
95	102	30	16	29	35

En la tabla 20 se dan a conocer los puntajes en percentiles para el Cuestionario de agresividad (AQ) y sus dimensiones: agresividad física, verbal, ira y hostilidad.

Anexo 9. Certificado de validez de contenido del instrumento – Jueces

Tabla 21

Tabla de jueces expertos

Juez	Nombre	Grado	Cargo
1	Espino Sedano Victor Hugo CPP 4914	Magister	Docente Universitario - UCV
2	De la Cruz Valdiviezo Carlos CPP 4004	Magister	Docente Universitario - UCV
3	Cavero Reap Rocio del Pilar CPP 11592	Magister	Docente Universitario - UCV
4	Livia Altamirano Ortega CPP11732	Magister	Docente Universitario - UCV
5	Manuel Cornejo del Carpio CPP5916	Magister	Docente Universitario - UCV

Nota. Se consideró la participación de 5 jueces expertos que brindaron las validaciones respectivas de los instrumentos empleados en la presente investigación.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: AGRESIVIDAD (AQ)

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [☒] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: ALTAMIRANO ORTEGA LIVIA

DNI: 07121852

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UPSH P	Licenciada en Psicología	
02	UCV	Mag en Ps. Educativa	2011

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UGEL 02	PROTOTIPIA TBE	S.M.P	2008	Capacitación Docente, desarrollo, Tutor
02	SENATI	PSICOLOGA	S.M.P	2013	PSICOLOGA BECAS
03	UCV	DOCENTE	Los Olivos	2014-	DOCENTE

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Mg. Livia Altamirano O.
C.P.P. 11732
PSICÓLOGA
Firma y sello

30.de Octubre del 2019

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: AGRESIVIDAD (AQ)

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [☒] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Correjo del Carpio, Manuel

DNI: 08822488

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UICV	Lic. Psicología	1977 - 1982
02	UICV	Maestría	2009 - 2010

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)


	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UICV	Docente	Lima	2006-2011	Docencia
02	UAP	Docente	Lima	2011-2014	Docencia
03	UCV	Docente	Lima	2014-2019	Docencia

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Mg. Manuel Correjo Del Carpio
C.P.P. 5916
PSICÓLOGO
Firma y sello

30.de Octubre del 2019

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: AGRESIVIDAD (AQ)

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable ☒ [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Dr. (Mg.) Rocio del Pilar Cervero Reap

DNI: 10628097

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	LINFU	Psicología	1996-2002
02	LINFU	Psicología Clínica y de la Salud	2005-2007

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	LIAP	ADMINIST	Pueblo Libre	2011-2018	Coord. Académica
02	UCV	DTC	Los Olivos	2018-2019	Coord. Práctica
03					

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

*Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o

dimensión específica del constructo

*Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es

conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Rocio del Pilar Cervero Reap
PSICÓLOGA
CIP: 11662

Firma y sello

30.de Octubre del 2019

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: AGRESIVIDAD (AQ)

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable ☒ [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Dr. (Mg.) Rocio del Pilar Cervero Reap

DNI: 10628097

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	LINFU	Psicología	1996-2002
02	LINFU	Psicología Clínica y de la Salud	2005-2007

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	LIAP	ADMINIST	Pueblo Libre	2011-2018	Coord. Académica
02	UCV	DTC	Los Olivos	2018-2019	Coord. Práctica
03					

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

*Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o

dimensión específica del constructo

*Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es

conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Rocio del Pilar Cervero Reap
PSICÓLOGA
CIP: 11662

Firma y sello

30.de Octubre del 2019

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: AGRESIVIDAD (AQ)

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [☒] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Victor Hugo Espino Serrano

DNI: 07198999

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIV. INCA GARCILASO DE LA VEGA	Psicología	1983 - 1988
02	UNIV. CESAR VALLEJO	Maestría	2013 - 2015

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

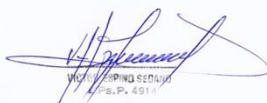
	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	INABIF	Psicólogo	PUEBLO LIBRE	1992 - 2019	Eq. Técnico
02					
03					

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma y sello

30 de Octubre del 2019

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO:
CUESTIONARIO CERV**

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [☒] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: De la Cruz Valdiziano, Carlos

DNI: _____

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	U.C.V	Metodología I.C.	Abril - Noviembre 2012
02			Diplomado

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNFV	Psicólogo	Cercado de	26 años	Responsable
02			Lima		Serv. Psicopedagógico
03					

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Dr. Carlos De la Cruz Valdiziano
PSICÓLOGO CLÍNICO
C. P. R. 4004

09 de Diciembre del 20

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO:
CUESTIONARIO CERV**

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable ☒ Aplicable después de corregir ☐ No aplicable ☐

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Celso del Corral, Manuel

DNI: 0822482

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UIGV	Ps. Psicología	1977-1981
02	UIGV	Psicología	2009-2010

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UIGV	Docente	UIGV	2010-2011	Docencia
02	UAP	Docente	UAP	2011-2014	Docencia
03	UCV	Docente	UPEL	2014-2019	Docencia

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Celso del Corral
PSICÓLOGO
C.P.S. 5216

Firma y sello

09 de Diciembre del 2019

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO:
CUESTIONARIO CERV**

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable ☒ Aplicable después de corregir ☐ No aplicable ☐

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / (Mg): Rocio del Pilar Cervero Reap

DNI: 7028097

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNFU	Psicología	1996-2000
02	UNFU	Psicología Clínica y del Deporte	2005-2007

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UAP	ADM	Pueblo Libre	2011-2016	ADM. Académica UAP
02	UCV	DTC	Los Olivos	2018-2019	DTC. ADM. Prácticas
03					

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Rocio del Pilar Cervero Reap
PSICÓLOGA
CPP-11692

Firma y sello

09 de Diciembre del 2019

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO:
CUESTIONARIO CERV**

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable ☒ Aplicable después de corregir ☐ No aplicable ☐

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Víctor Hugo Espino Sedano

DNI: 07198999

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIV. INCA Garcilaso de la Vega	Psicología	1983 - 1988
02	UNIV. César Vallejo	Maestría	2013 - 2015

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	INABIF	Psicólogo	Pueblo Libre	1992 - 2019	Eq. Técnica
02					
03					

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

*Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

*Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


VIC: VES/198999

Firma y sello

09 de Diciembre del 2019

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO:
CUESTIONARIO CERV**

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable ☒ Aplicable después de corregir ☐ No aplicable ☐

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Altemirano Oataga Livia

DNI: 07121852

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UPSMP	Licenciada en Psicología	
02	U.C.V.	Maestría PS. Educativa	2011

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)


	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UBEL 02	Promotor TOE	S.M.P.	2008	Capacitación Docente, Docencia
02	SENATI	Psicóloga	S.M.P.	2013	Psicóloga Beca 18
03	U.C.V.	Docente	Los Olivos	2014	Docente

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

*Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

*Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Mg. Livia Altemirano O.
C.R.P. 11732
PSICÓLOGA

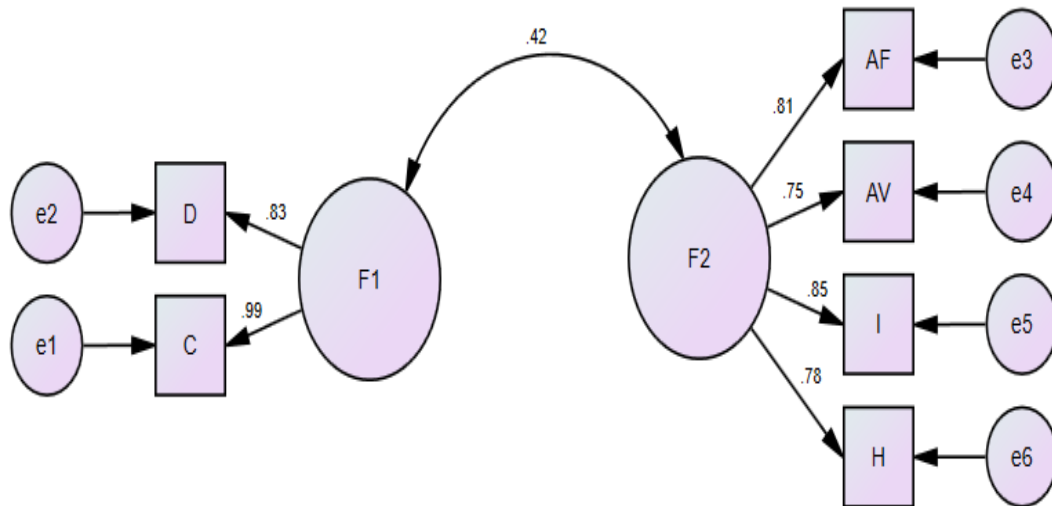
Firma y sello

09 de Diciembre del 2019

Anexo 10. Resultados adicionales

Figura 3

Diagrama de senderos de Covarianza entre las variables del estudio

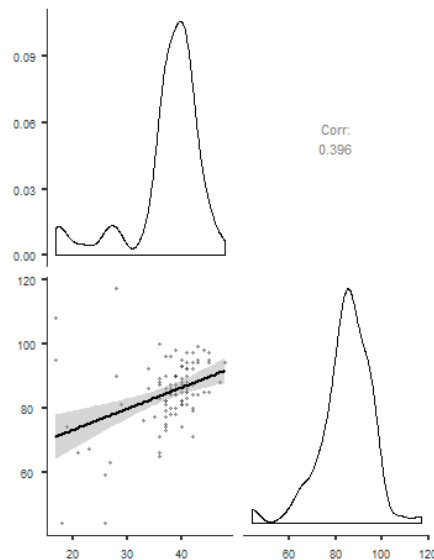


Nota. F1: uso de videojuegos; F2: agresividad; Correlación entre F1 y F2: CMIN/DF= 4.84; CFI= .909; GFI= .881; D: dependencia y evasión; C: consecuencias negativas; AF: agresividad física; AV: agresividad verbal; I: ira; H: hostilidad.

Correlación de Spearman entre uso de videojuegos y agresividad

Figura 4

Representación gráfica de la correlación entre uso de videojuegos y agresividad

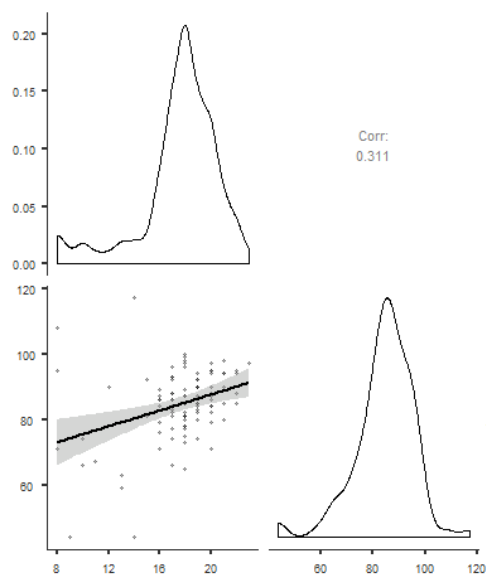


Nota. Variable X: uso de videojuegos; Variable Y: agresividad

Correlación de Spearman entre dimensiones de uso de videojuegos y agresividad

Figura 5

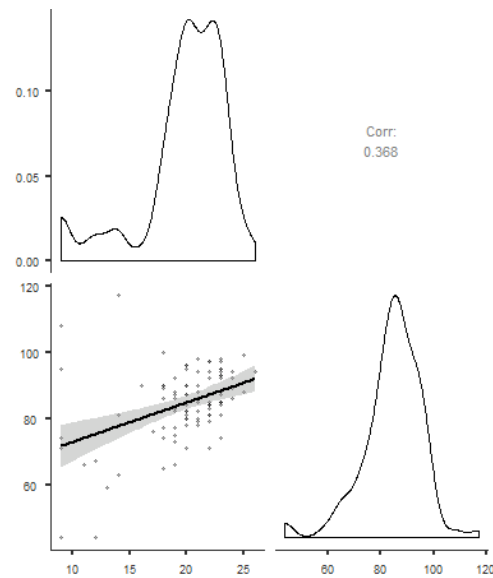
Representación gráfica de la correlación entre dependencia y evasión y agresividad



Nota. Variable X: dependencia y evasión; Variable Y: agresividad

Figura 6

Representación gráfica de la correlación entre consecuencias negativas y agresividad

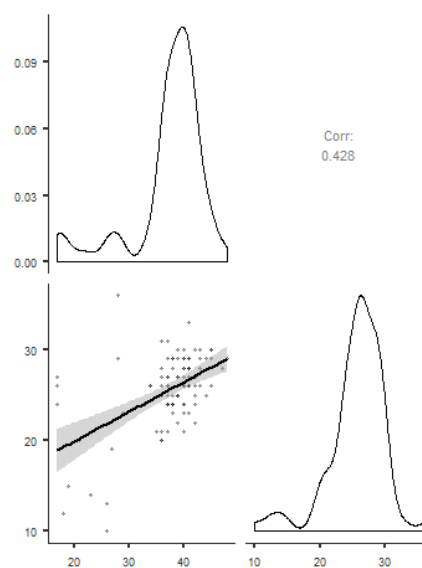


Nota. Variable X: consecuencias negativas; Variable Y: agresividad

Correlación de Spearman entre uso de videojuegos y dimensiones de agresividad

Figura 7

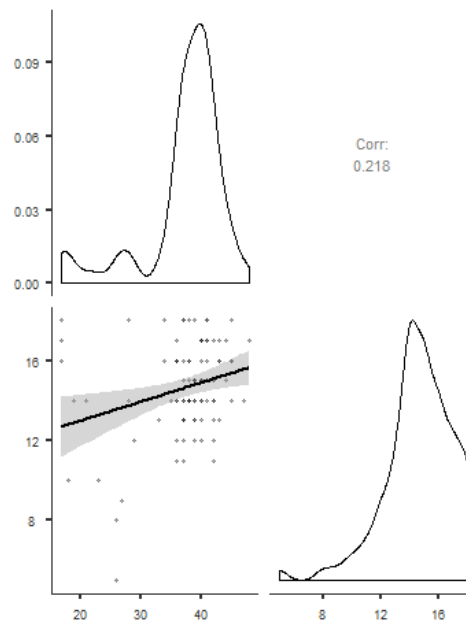
Representación gráfica de la correlación entre uso de videojuegos y agresividad física



Nota. Variable X: uso de videojuegos; Variable Y: agresividad física

Figura 8

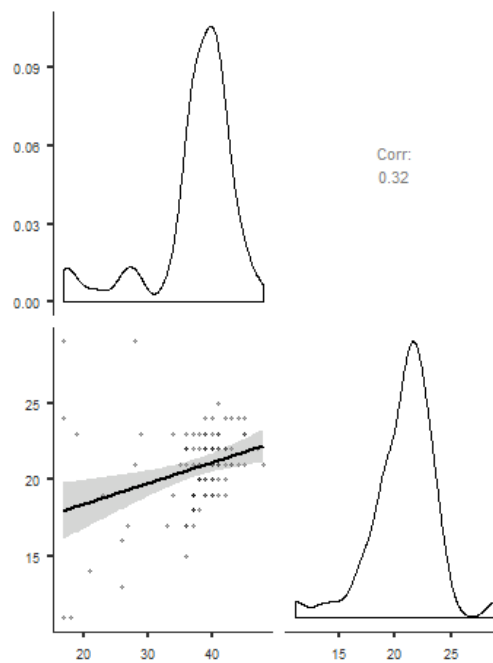
Representación gráfica de la correlación entre uso de videojuegos y agresividad verbal



Nota. Variable X: uso de videojuegos; Variable Y: agresividad verbal

Figura 9

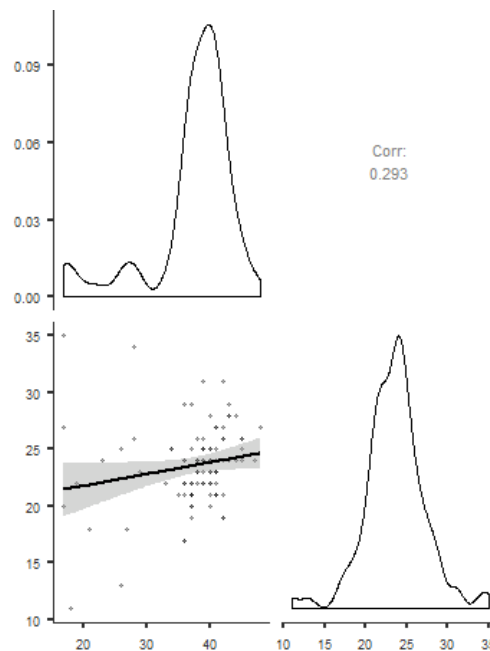
Representación gráfica de la correlación entre uso de videojuegos e ira



Nota. Variable X: uso de videojuegos; Variable Y: ira

Figura 10

Representación gráfica de la correlación entre uso de videojuegos y hostilidad

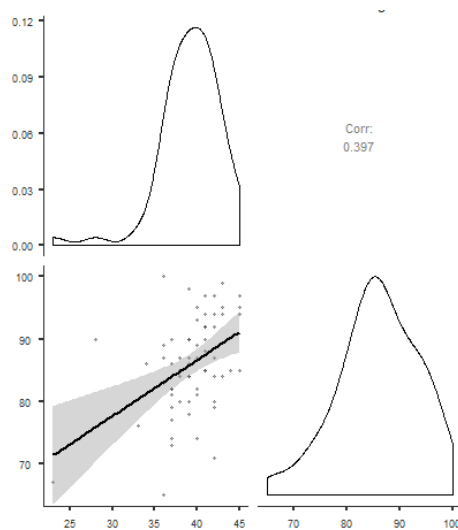


Nota. Variable X: uso de videojuegos; Variable Y: hostilidad

Correlación de Spearman entre uso de videojuegos y agresividad, según sexo

Figura 11

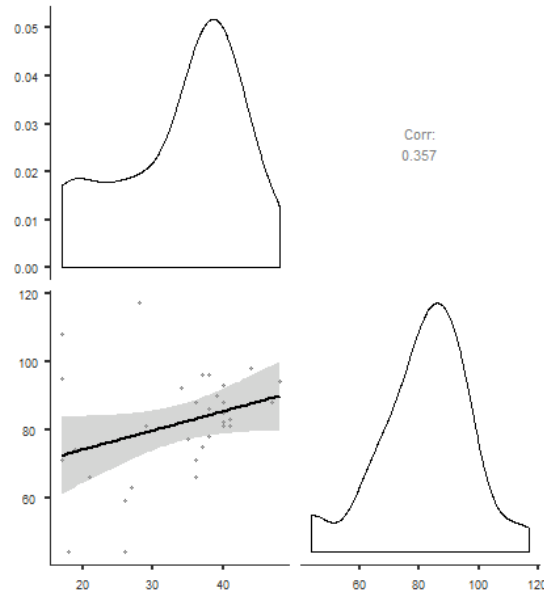
Representación gráfica de la correlación entre uso de videojuegos y agresividad en hombres



Nota. Variable X: uso de videojuegos; Variable Y: agresividad

Figura 12

Representación gráfica de la correlación entre uso de videojuegos y agresividad en mujeres

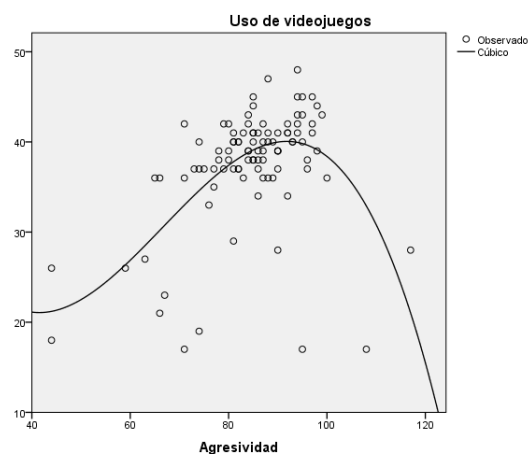


Nota. Variable X: uso de videojuegos; Variable Y: agresividad

Correlación cúbica entre uso de videojuegos y agresividad

Figura 13

Representación gráfica de la correlación cúbica entre uso de videojuegos y agresividad

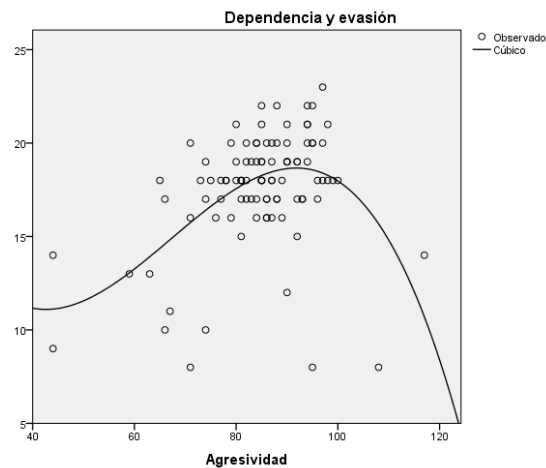


Nota. La correlación entre las variables es de tipo cúbica y representa los siguientes valores; $r^2=.385$ y $r=.620$.

Correlación cúbica entre dimensiones de uso de videojuegos y agresividad

Figura 14

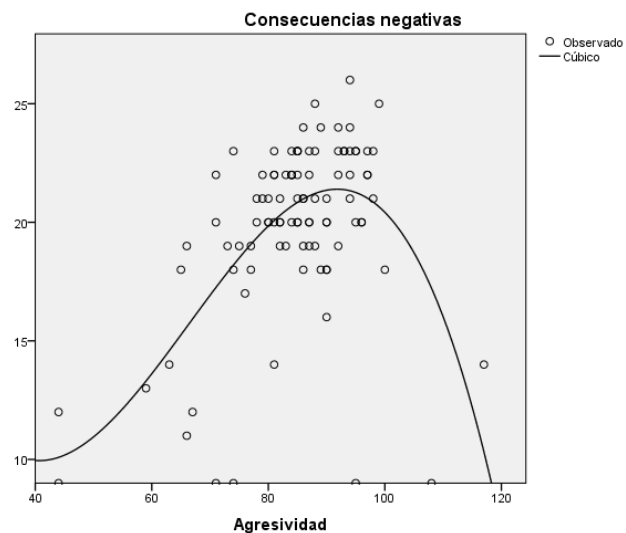
Representación gráfica de la correlación cúbica entre dependencia y evasión y agresividad



Nota. La correlación entre las variables es de tipo cúbica y representa los siguientes valores; $r^2 = .289$ y $r = .537$.

Figura 15

Representación gráfica de la correlación cúbica entre consecuencias negativas y agresividad

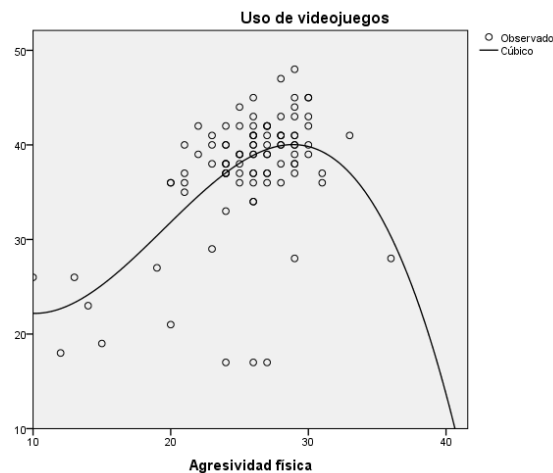


Nota. La correlación entre las variables es de tipo cúbica y representa los siguientes valores; $r^2 = .404$ y $r = .635$.

Correlación cúbica entre uso de videojuegos y dimensiones de agresividad

Figura 16

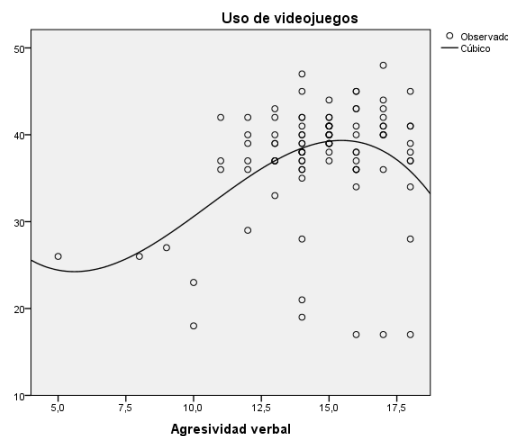
Representación gráfica de la correlación cúbica entre uso de videojuegos y agresividad física



Nota. La correlación entre las variables es de tipo cúbica y representa los siguientes valores; $r^2=.367$ y $r= .605$.

Figura 17

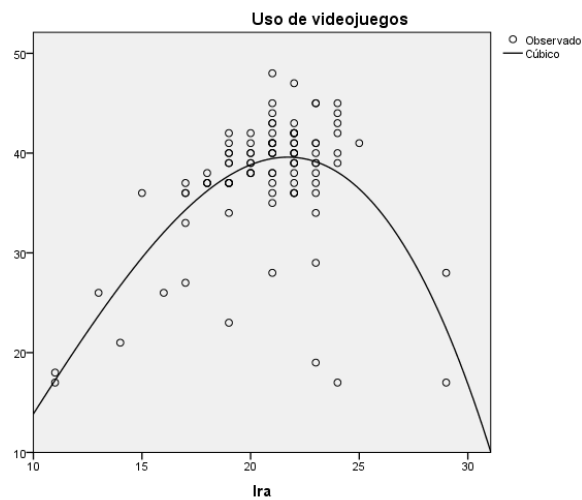
Representación gráfica de la correlación cúbica entre uso de videojuegos y agresividad verbal



Nota. La correlación entre las variables es de tipo cúbica y representa los siguientes valores; $r^2=.171$ y $r= .413$.

Figura 18

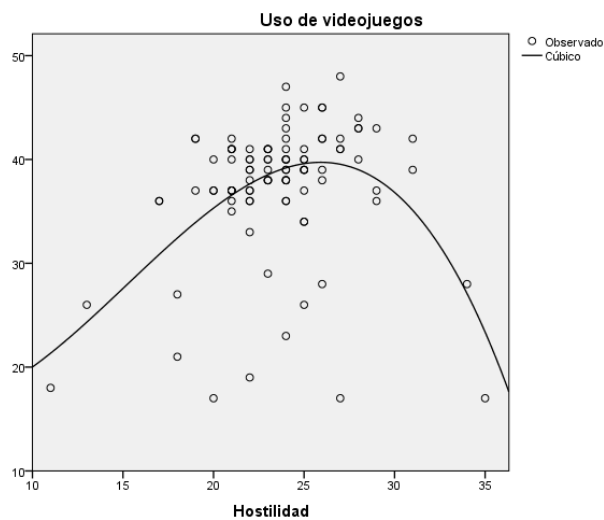
Representación gráfica de la correlación cúbica entre uso de videojuegos e ira



Nota. La correlación entre las variables es de tipo cúbica y representa los siguientes valores; $r^2=.463$ y $r= .680$.

Figura 19

Representación gráfica de la correlación cúbica entre uso de videojuegos y hostilidad

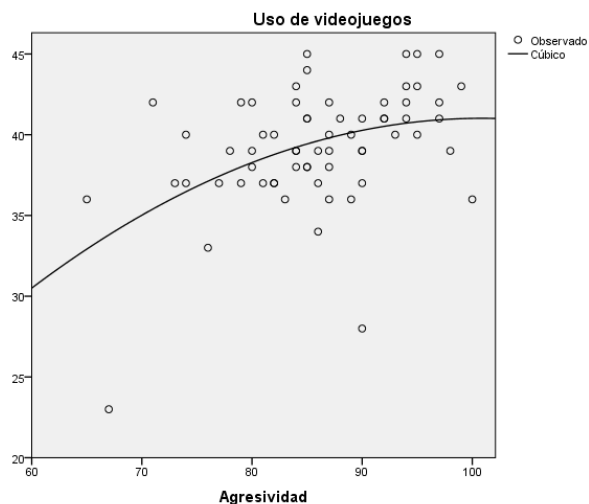


Nota. La correlación entre las variables es de tipo cúbica y representa los siguientes valores; $r^2= .270$ y $r= .519$.

Correlación cúbica entre uso de videojuegos y agresividad, según sexo

Figura 20

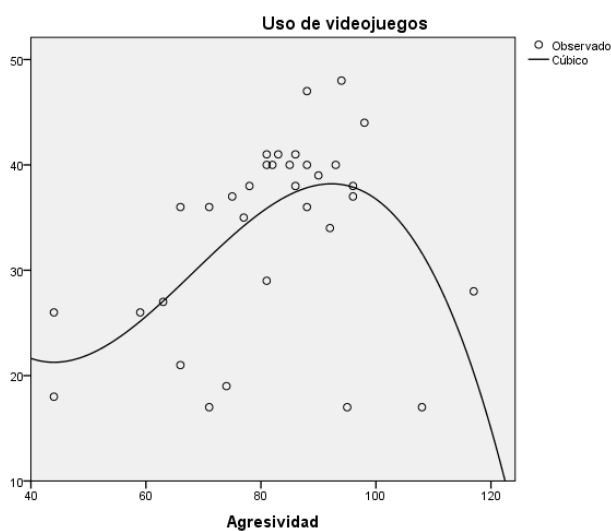
Representación gráfica de la correlación cúbica entre uso de videojuegos y agresividad en hombres



Nota. La correlación entre las variables es de tipo cúbica y representa los siguientes valores; $r^2=.205$ y $r= .452$.

Figura 21

Representación gráfica de la correlación cúbica entre uso de videojuegos y agresividad en mujeres



Nota. La correlación entre las variables es de tipo cúbica y representa los siguientes valores; $r^2=.356$ y $r= .596$.